timeshock!

Flipperhandbuch

Technisches Handbuch

RO·PINBALL

empire®
INTERACTIVE
http://www.empire.co.uk

ANOTHER PINBALL CREATION™

***TIMESHOCK!*-Spielregeln**

Willkommen bei *TIMESHOCK!*

Das Bedienungsmenû

So meistern Sie Pro Pinball

Da ich nicht genau weiß, in welcher Zeit Sie gerade leben, fällt es mir auch schwer zu beurteilen, welches dunkle, vorwissenschaftliche Zeitalter Sie bewohnen. Wahrscheinlich wissen Sie nicht einmal, daß Zeit kristallin ist.

Sie fließt aus der Zukunft und kristallisiert sich an der Schwelle zur Gegenwart. Die Zukunft ist flüssig und dynamisch, die Vergangenheit dagegen fest und statisch.

Doch man kann die Vergangenheit zerschlagen, und meine Arbeit an der flüssigen Zukunft droht die feste Vergangenheit zu zerstören.

Ich habe - Gott stehe mir bei - eine Antizeit-Druckwelle erschaffen, die sich auf den Weg zum Anbeginn der Zeit gemacht hat. Die Welle hat Ihre Gegenwart schon fast erreicht. Jetzt müssen wir zum Anfang der Geschichte zurückkehren und die Kristallfragmente der Zukunft zusammensetzen, um eine Gegendruckwelle zu erzeugen.

Meine Zeitmaschine ist primitiv - mehr war unter den Umständen nicht zu machen. Zwei Personen sind nötig, um sie zu fliegen und zu navigieren. Doch mein Co-Pilot ist... verschwunden, und so bin ich gefangen in dieser Zeit.

Meine Vergangenheit ist schon verloren, doch wenn wir erfolgreich sind, können wir zumindest Ihre Vergangenheit retten... und Ihre Zukunft...

SO SPIELT MAN *TIMESHOCK!*

In der Zukunft ist ein Experiment mit einem Zeitkristall schiefgegangen. Der Kristall wurde zertrümmert und erzeugte eine Druckwelle, die das Universum vernichtet, sobald sie den Anbeginn der Zeit erreicht hat. Nun ist es an Ihnen, die Einzelteile des Kristalls aus VIER verschiedenen Zeitzonen zu sammeln, den Kristall wieder zusammenzusetzen und zum Anbeginn der Zeit zu reisen, um mit seiner Hilfe einen Anti-Zeitschock zu erzeugen, der das Universum vor dem Untergang bewahrt.

Time Machine Frenzy (Zeitmaschinen-Amok): Schießen Sie auf den Rotor, bis der Lock-O-Meter aufleuchtet. Blockieren Sie anschließend drei Kugeln, um eine Time-Machine-Frenzy mit drei Bällen zu starten. Schießen Sie auf die Seitenrampen, um Jackpots zu sammeln und ein Kristallfragment zu lokalisieren. Treffen Sie die leuchtende Mittelschaufel, um ein Kristallfragment zu sammeln.

Time Travel (Zeitreise): Sie müssen beide Seitenrampen komplettieren, um den Time-Drive (Zeitantrieb) zu aktivieren. Ist dies geschehen, plazieren Sie drei Bälle in der Zeitmaschine und einen in der Mittelschaufel, um auf die Zeitreise zu gehen.

Explorations (Forschungsreisen): Schießen Sie auf die obere Rampe, um Kontinente nach Tachyonium zu durchforsten. Mit etwas Glück stoßen Sie auf einen vielversprechenden Kontinent für eine Forschungsreise. Verläuft Ihre Expedition erfolgreich, werden Sie mit einem Stück Tachyonium belohnt. Mit Hilfe von Tachyoniumstücken lassen sich weitere Zeitzonen erschließen.

Time Warp Frenzy (Zeitverzerrungs-Amok): Wenn Sie W-A-R-P vollständig abschießen, leuchtet an der Mittelschaufel Time Warp auf. Schießen Sie auf die mittlere Schaufel, um eine Time-Warp-Frenzy mit zwei Bällen zu starten. Wenn Sie W-A-R-P schnell schaffen, gewinnen Sie Extrabälle. Schießen Sie auf die mittlere Schaufel, sobald sie aufleuchtet, um Time Warp-Jackpotpunkte zu sammeln.

Progressive Awards (Fortschreitende Preise): Wenn Sie die linke Bank mit Klappzielen komplett abräumen, leuchten die Preise auf. Schießen Sie auf den linken Orbit, um Preise zu sammeln.

Souvenir Quickshot (Souvenir-Schnellschuß): Wenn Sie die rechte Bank mit Klappzielen komplett abräumen, leuchten Quickshots auf. Schießen Sie auf den rechten Orbit, um Quickshot zu starten. Treffen Sie den rechten Orbit erneut, um den Quickshot-Wert und ein Souvenir zu sammeln. Souvenirs lassen sich kombinieren, um besondere Features zu gewinnen...

Scanner: Wenn Sie S-C-A-N vollständig abschießen, leuchtet Scanner an der mittleren Schaufel auf. Treffen Sie den Scanner, um einen Zufallspreis zu gewinnen.

MagnoSave™: Droht eine Kugel über die rechte Außenbahn verlorenzugehen, kann sie durch schnelles Drücken der MagnoSave™-Taste gerettet werden. Wenn Sie M-A-G-N-E-T komplett abräumen, leuchtet MagnoSave™ erneut auf.

Timeshock!-Frenzy:

1. Sammeln Sie drei Stücke Tachyonium, um sämtliche Zeitzonen zu öffnen.
2. Sammeln Sie die vier Kristallfragmente aus der Prähistorischen Ära, dem Alten Rom, der Gegenwart und der Zukunft, um den Kristall wieder zusammenzusetzen.
3. Reisen Sie zum Anbeginn der Zeit, um eine Timeshock!-Frenzy zu starten.
4. Schießen Sie alle blinkenden Ziele ab und bewahren Sie das Universum mit Hilfe des Kristalls vor der tödlichen Druckwelle!

SKILL SHOT, SCANNER UND BONUS MULTIPLIER (GESCHICKLICHKEITSSCHUSS, SCANNER UND BONUS-MULTIPLIKATOR)

SKILL SHOT

Zielen Sie unmittelbar nach Abschuß des Balles auf einen blinkenden Skill-Shot (1, 2 oder 3), um einen Geschicklichkeitspreis zu gewinnen.

SCANNER

Räumen Sie S-C-A-N (4a, 4b, 4c, 4d) ab, um Scanner zu aktivieren und die mittlere Schaufel für Scan zum Leuchten zu bringen.

Treffen Sie das erleuchtete Mittelziel, um Scanner zu aktivieren und einen Zufallspreis zu gewinnen.

Mit den Flippertasten lassen sich die aufleuchtenden S-C-A-N-Lampen weiterschalten.

SUPER SCANNER

Jedes fünfte* komplett abgeräumte S-C-A-N aktiviert Scanner, und die mittlere Schaufel leuchtet für Super-Scan auf.

Schießen Sie zum Start von Super-Scanner auf die leuchtende mittlere Schaufel. Verwenden Sie anschließend die Flippertasten, um einen von zwei Zufallsonderpreisen zu wählen und zu gewinnen.

BONUS-MULTIPLIKATOR

Treffen Sie + und X (6a, 6b), um den Bonus-Multiplikator zu erhöhen.

Mit den Flippertasten lassen sich die aufleuchtenden + und X-Lampen weiterschalten.

***KANN VOM BENUTZER EINGESTELLT WERDEN**

TIME MACHINE FRENZY (ZEITMASCHINEN-AMOK)

Zielen Sie auf den Rotor (1), um den Lock-O-Meter zu erhöhen.

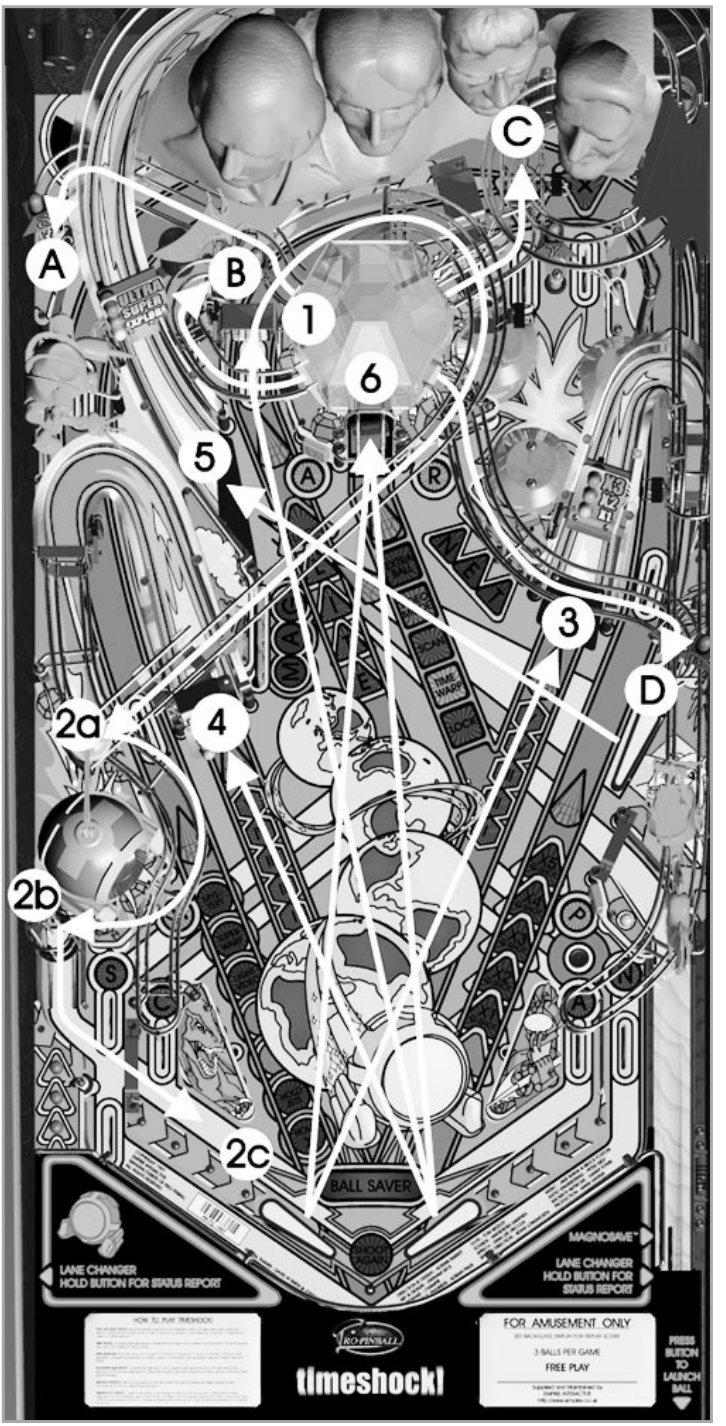
Sobald Lock (Sperre) aufleuchtet, schießen Sie in die Rotorbahn, um die Magno-Sperre (2a, 2b) zu aktivieren und eine Kugel zu blockieren.

Blockieren Sie drei Kugeln, um eine Time-Machine-Frenzy mit drei Bällen zu starten.

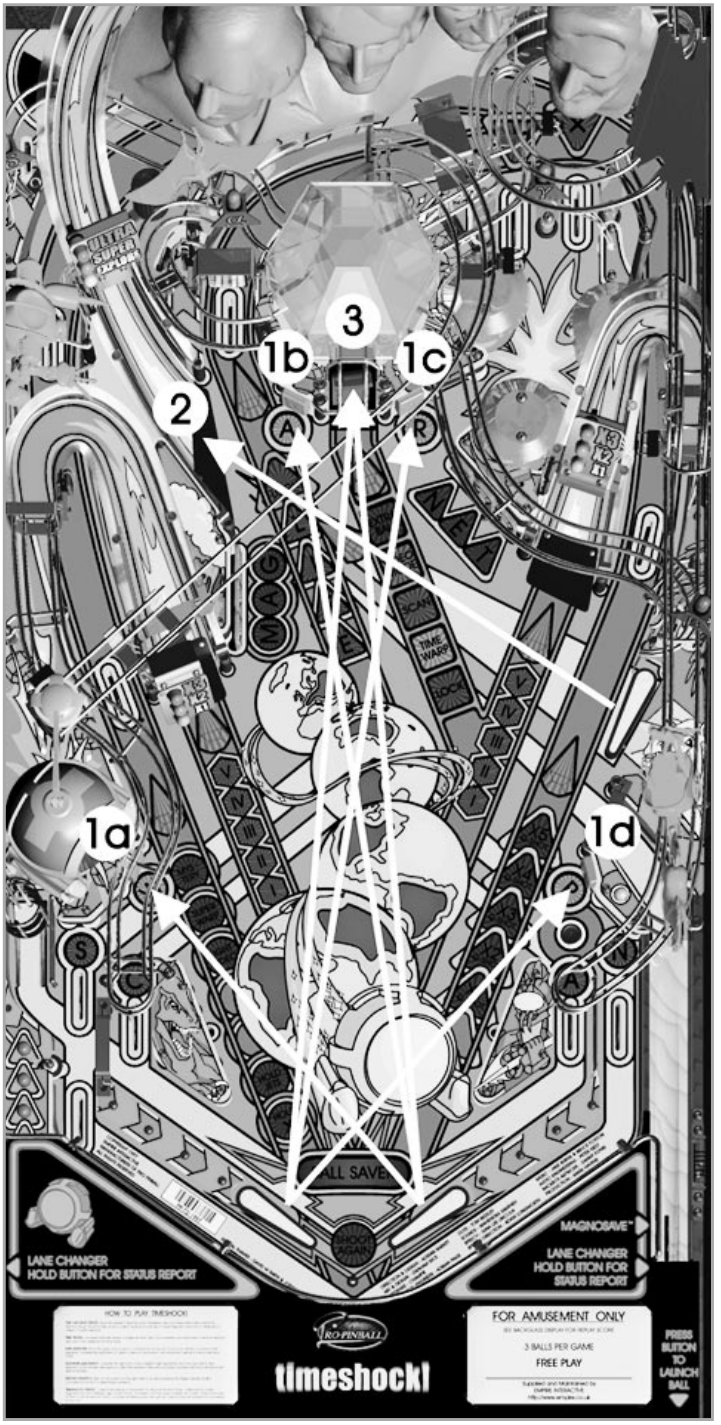
Schießen Sie während der Time-Machine-Frenzy auf die Rampen rechts und links (3, 4), um Einfach-, Zweifach- oder Dreifach-Jackpots zu gewinnen und Kontinente aufleuchten zu lassen. Bringen Sie alle Kontinente zum Leuchten, um ein Kristallfragment zu lokalisieren, und bringen Sie anschließend die obere Rampe (5) zum Leuchten, um Super-Jackpot zu starten.

Nachdem Sie ein Kristallfragment entdeckt haben, schießen Sie auf die mittlere Schaufel, um sich das Fragment zu sichern. Schießen Sie auf die obere Rampe (5), um den Super-Jackpot zu gewinnen.

Nachdem Sie ein Kristallfragment gesammelt haben, schießen Sie nach Beendigung der Time-Machine-Frenzy auf die mittlere Schaufel, um das Fragment in einem der Zeitzonensperrpunkte (A-D) zu sichern.



TIME WARP FRENZY (ZEITVERZERRUNGS-AMOK)



Schießen Sie W-A-R-P (1-1d) der Reihe nach ab, bis die mittlere Schaufel (3) für Time-Warp aufleuchtet.

Treffen Sie das leuchtende Mittelziel, um eine Time-Warp-Frenzy mit zwei Bällen zu starten.

Schießen Sie W-A-R-P (1-1d) während der Time-Warp-Frenzy komplett ab oder schießen Sie auf die obere Rampe (2), um W-A-R-P erneut abzuräumen und so eine zusätzliche Kugel ins Spiel zu bringen.

Treffen Sie die W-A-R-P-Ziele oder die obere Rampe, erhöht sich der Wert für den Warp-Jackpot. Räumen Sie W-A-R-P vollständig ab, um den Jackpot-Multiplikator zu erhöhen.

Schießen Sie auf die mittlere Schaufel, sobald sie aufleuchtet, um den Time-Warp-Jackpot zu gewinnen.

EXPLORATIONS UND MAGNOSAVE™ (FORSCHUNGSREISEN UND MAGNOSAVE™)

Schießen Sie auf die obere Rampe (1), um einen Kontinent zu erforschen.

Mit etwas Glück finden Sie ein Stück der wertvollen Substanz Tachyonium. Die Kugel wird dann zur oberen Schaufel (2) umgeleitet, und Ihre Forschungsreise beginnt.

Sie müssen eine Forschungsreise vollständig zu Ende bringen (100%), um Tachyonium zu erhalten.

Schießen Sie zunächst auf den Rotor (3), um Ihre Chancen auf eine Forschungsreise zu verdoppeln.

TIP: Wenn Lock (Sperre) aufleuchtet und Sie sich an einem Rotor-Rampen-Kombo (3, 1) versuchen möchten, halten Sie die Kugel auf der rechten Flipperkelle fest und drücken Sie die linke Flippertaste.

Forschungsreisen

CHANNEL TUNNEL (TUNNELRÖHRE): Schießen Sie auf die blinkenden Ziele, um die Bohrkraft zu erhöhen und Tachyonium freizuschaufeln. Treffen Sie anschließend den linken Orbit, um den Tunnel mit Ihrem Tachyonium zu verlassen.

CHARIOT RACE (WAGENRENNEN): Schießen Sie rechts und links auf Rampen und Orbits, um Ihre Position zu verbessern. Gewinnen Sie das Rennen, werden Sie mit Tachyonium belohnt.

DINOSAUR STAMPEDE (DINOSAURIER-STAMPEDE): Treffen Sie die blinkenden Orbits, um den Dinosauriern auszuweichen, und erreichen Sie den Meteoriten, um Tachyonium zu sammeln.

MOUNT RUSHMORE: Schießen Sie auf die leuchtenden Rampen, um Mount Rushmore zu besteigen und Tachyonium zu sammeln.

POWER PLANT (Kraftwerk): Schießen Sie auf die Jet-Bumper, um das Kraftwerk zu zerstören. Treffen Sie anschließend einen der Orbits, um Tachyonium zu gewinnen.

PYRAMID (Pyramide): Schießen Sie auf die mittlere Schaufel, um die Pyramide zu betreten. Treffen Sie anschließend die blinkenden Ziele, um das Hauptgrab ausfindig zu machen und sich das Tachyonium zu sichern.

ROBOT WAR (ROBOTERKRIEG): Schießen Sie die Klappziele ab, um sich Ihres Robotergegners zu entledigen und Tachyonium zu sammeln. Wenn Sie geschickt genug sind, bringen Sie ihn ohne weiteres mit einem "Aufwärtshaken" zur Strecke.

VOLCANO (VULKAN): Schießen Sie mehrmals auf den Rotor, um Wasser zu schöpfen. Treffen Sie eine der Rampen, um den Vulkan mit Wasser zu kühlen. Schießen Sie anschließend auf die mittlere Schaufel, um hineinzufliegen und Tachyonium zu sammeln.

TIP: Wenn sich die Kugel in den Jet-Bumpern verfängt und Sie sie schnell wieder frei bekommen möchten, halten Sie beide Flippertasten gedrückt, um die Jets abzuschalten.

MagnoSave™

Wenn MagnoSave™ (4) leuchtet, drücken Sie blitzschnell die MagnoSave™-Taste, wenn eine Kugel über die rechte Außenbahn verlorenzugehen droht.

Schießen Sie die M-A-G-N-E-T-Klappziele (5, 6) komplett ab, bis MagnoSave™ erneut aufleuchtet.

TIME TRAVEL (ZEITREISE)

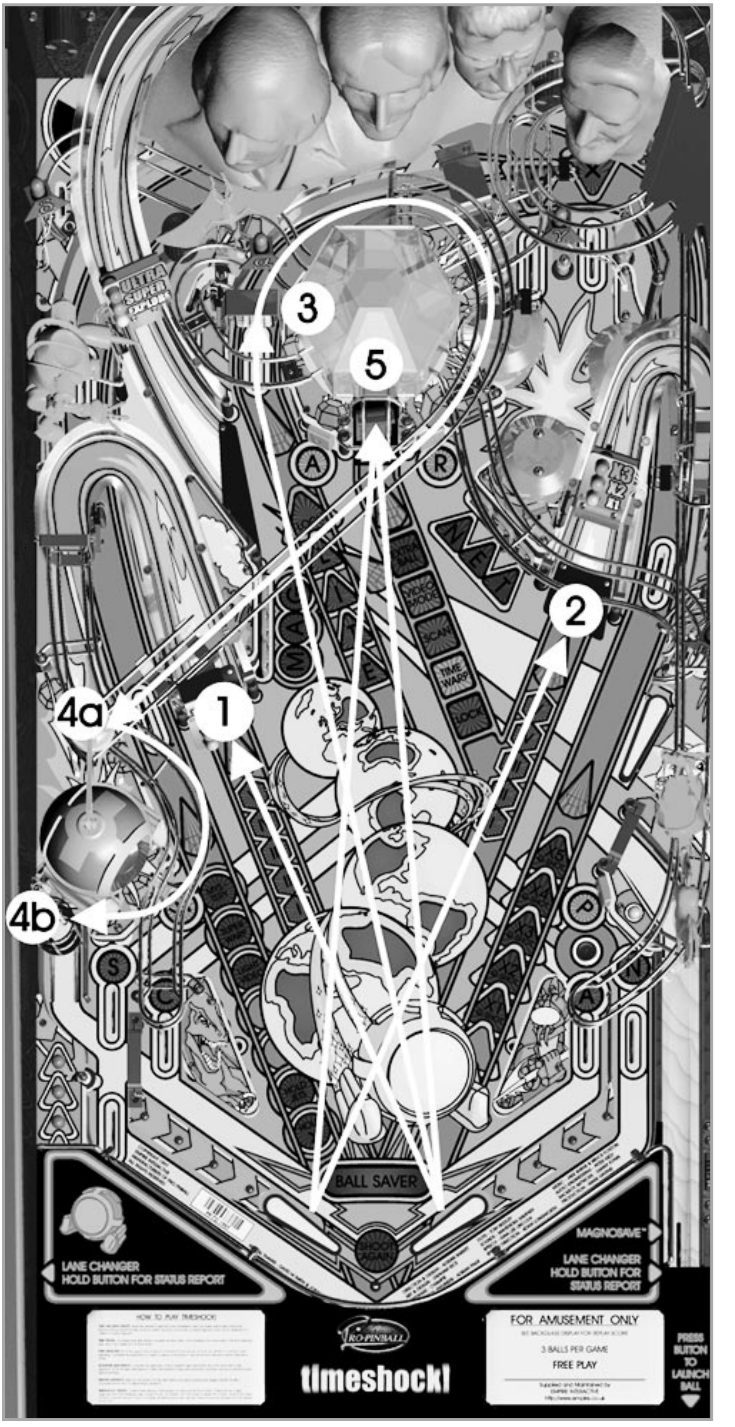
Bringen Sie alle Lampen I bis V auf rechter und linker Rampe (1, 2) zum Leuchten, um Time-Drive zu aktivieren. Wenn Sie abwechselnd auf linke und rechte Rampe schießen, wird der Zeitantrieb schneller aktiviert und Sie bekommen mehr Punkte.

Plazieren Sie nach der Aktivierung drei Kugeln in der Zeitmaschine (4a-4b), um die Zeitzonenwahl zu starten.

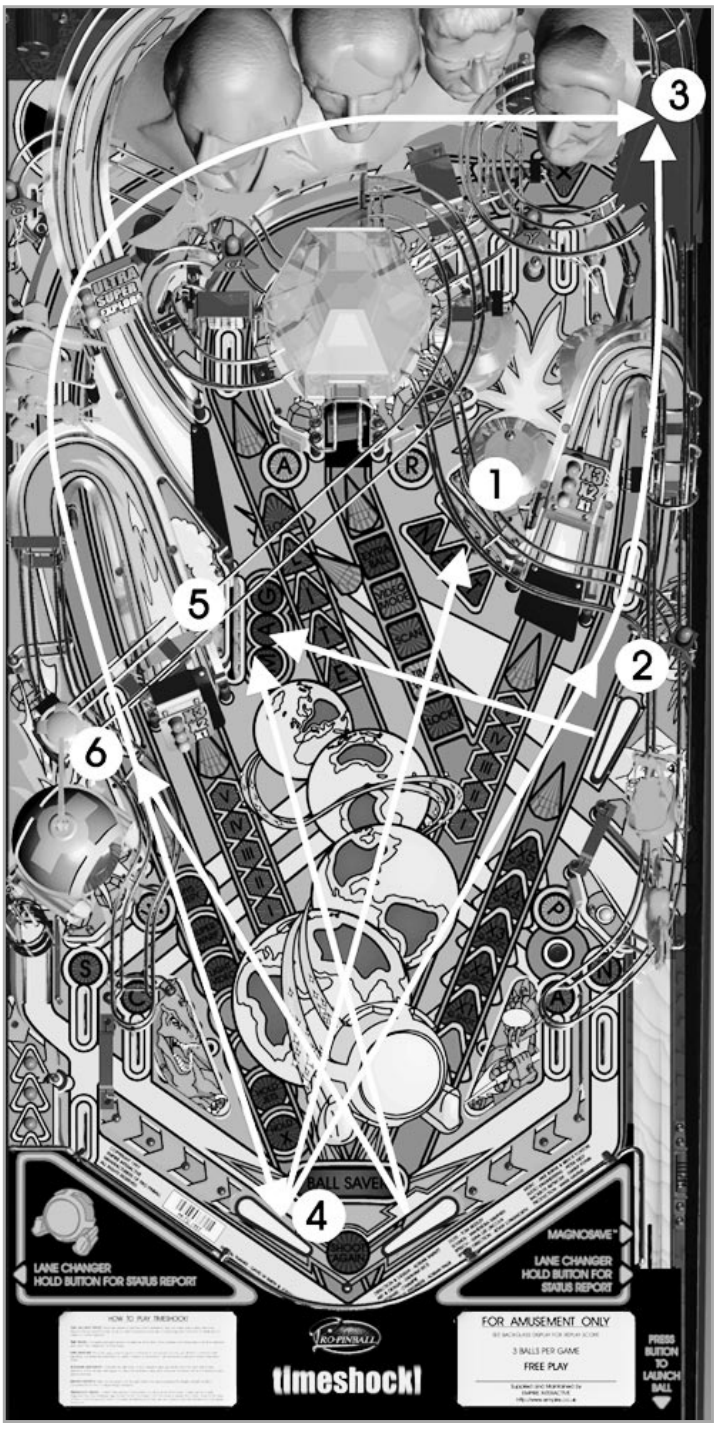
Wählen Sie mit Flipper- und Abschußtaste ein Ziel.

HINWEIS: Einige Ziele sind erst erreichbar, wenn Sie genügend Tachyonium gesammelt haben.

Nachdem Sie Ihre Wahl getroffen haben, müssen Sie die mittlere Schaufel (5) treffen, um auf die Zeitreise zu gehen.



SOUVENIR QUICKSHOTS UND ORBIT AWARDS (SOUVENIR-QUICKSHOTS UND ORBIT-PREISE)



Souvenir-Quickshots

Schießen Sie N-E-T (rechte Klappzielbank, 1) ab, damit der rechte Orbit für Quickshot aufleuchtet.

Schießen Sie zum Quickshot-Start in den aufleuchtenden rechten Orbit (2). Schießen Sie sofort noch einmal in den rechten Orbit, um ein Souvenir und einen Quickshot-Wert zu sammeln.

Durch die Kombination von Souvenirs aus verschiedenen Zeitzonen werden spezielle Features aktiviert.

Sammeln Sie spezielle Features, indem Sie den Scanner aktivieren.

Preise

Schießen Sie M-A-G (linke Klappzielbank, 5) ab, damit der linke Orbit für die Preise aufleuchtet.

Treffen Sie den leuchtenden linken Orbit (6), um sich einen Preis zu sichern.

HOLD X (X ÜBERNEHMEN): Bonus-Multiplikatorwert wird für den nächsten Ball übernommen.

HOLD JETS (JETS ÜBERNEHMEN): Jet-Treffer (für Super-Jets) werden für den nächsten Ball übernommen.

LIGHT VIDEO (VIDEOMODUS): Läßt die mittlere Schaufel für den Videomodus aufleuchten.

SUPER WARP (SUPER-WARP): Startet eine Time-Warp-Frenzy mit vier Bällen.

MYSTERY (MYSTERIUM): Bedarf keiner Erläuterung.

TIMESHOCK! FRENZY (*TIMESHOCK!*-AMOK)

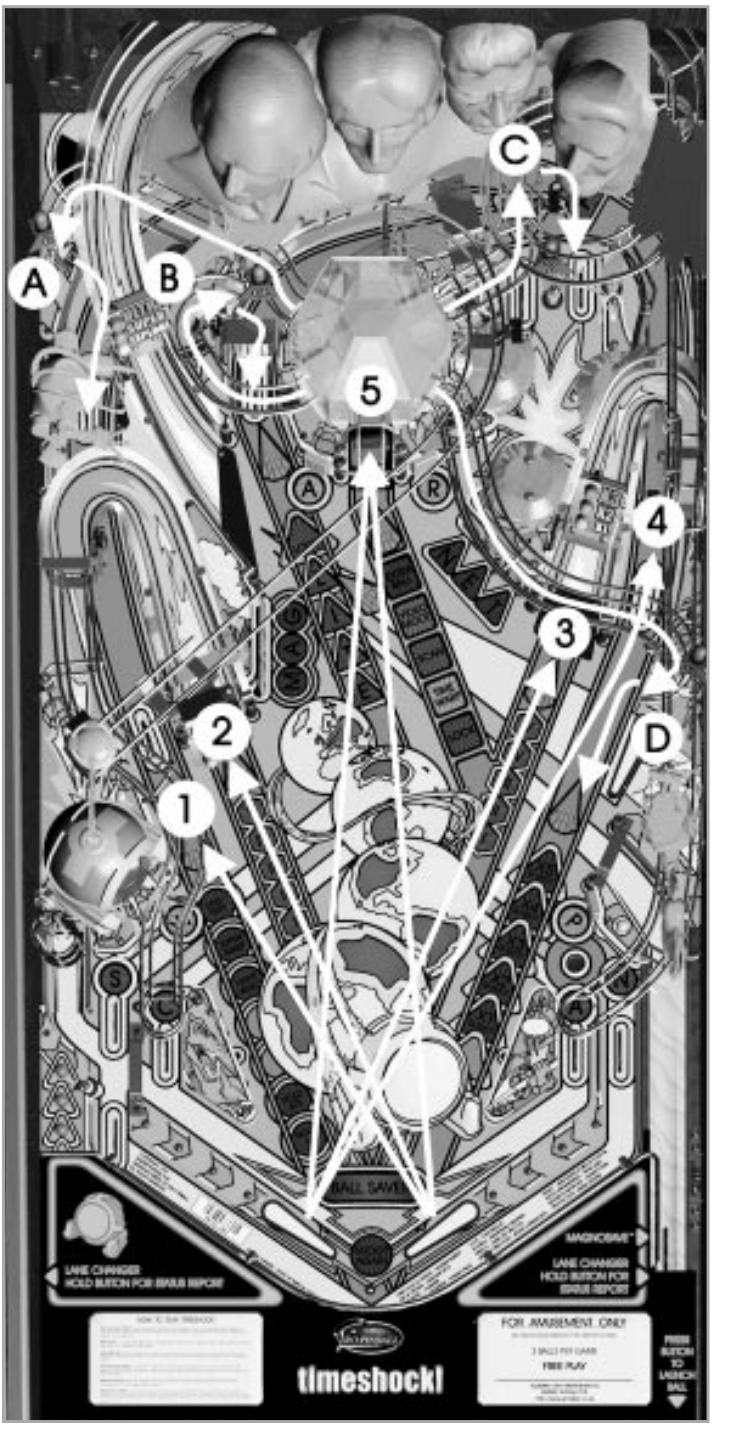
Nachdem Sie alle vier Kristallfragmente gefunden und gesichert und mindestens drei Stücke Tachyonium gesammelt haben, reisen Sie zum Anbeginn der Zeit und versuchen, das Universum zu retten!

Reisen Sie zum Anbeginn der Zeit, um eine Timeshock!-Frenzy mit fünf Bällen zu starten. Wenn Sie den Kristall nicht innerhalb von 120 Sekunden zusammensetzen, wird das Universum vernichtet!

Schießen Sie auf eines der blinkenden Ziele (1-4), um eine der Kristallfassungen (A-D) zu aktivieren. Schießen Sie anschließend auf die mittlere Schaufel (5), um eine Kugel zu sperren und ein Viertel des Kristalls wieder aufzubauen.

Plazieren Sie vier Kugeln in den Kristallfassungen A-D, um den Kristall wieder zusammenzusetzen.

Sobald Sie den Kristall zusammengesetzt haben, schießen Sie auf die mittlere Schaufel, um den Kristall zu sprengen und so das Universum zu retten!



EINFÜHRUNG

Willkommen bei ***TIMESHOCK!***, dem zweiten Flipperautomaten-Simulationsprogramm der PRO PINBALL-Serie. Da wir vom PRO PINBALL-Team alle selbst Flipperautomaten besitzen, wollten wir auch Ihnen das Erlebnis verschaffen, sich stolzer Besitzer eines eigenen Spielhallen-Flippers nennen zu können, ohne Sie durch rollende oder geteilte Bildschirme zu nerven. Dieses Handbuch bildet einen wesentlichen Bestandteil dieses Erlebnisses.

Da die Leistungsmerkmale des ***TIMESHOCK!***-Simulationsprogramms mit denen eines echten Automaten identisch sind, wurde dieses Handbuch so konzipiert, als handelte es sich um ein Manual für einen echten Spielhallen-Flipper. Wenn Sie also, wie wir, einen elektronischen Flipperautomaten besitzen, werden Sie feststellen, daß die ***TIMESHOCK!***-Simulation (und dieses Handbuch) einer echten Maschine sehr nahe kommen.

TIMESHOCK! ist ein Spiel, das Sie kontinuierlich herausfordern und bisweilen zur Verzweiflung treiben wird. Obwohl die Standardeinstellungen im Hinblick auf ein ausgewogenes Gameplay sorgfältig gewählt wurden, müssen Sie nicht auf die Möglichkeit einer Feineinstellung des Geräts nach Ihren eigenen Vorlieben und Ihrer Spielweise verzichten. Sie können sogar eine Bilanz aller Einstellungen vornehmen und den Schwierigkeitsgrad einzelner Funktionen einstellen - genau wie bei einem echten Flipper. Die besagten Funktionen werden im dritten Abschnitt dieses Handbuches detailliert erläutert.

HINWEIS: Eine vollständige Liste der ***TIMESHOCK!***-Steuerungstasten finden Sie im separat mitgelieferten Technischen Handbuch.

Was Tischdesign, Mechanik, Musik, Funktionsweise, Soundeffekte, Regelwerk, Animationen und Gameplay betrifft, sind wir der festen Überzeugung, daß ***TIMESHOCK!*** einem modernen Flipperautomaten in nichts nachsteht. Der wesentliche Unterschied besteht darin, daß Sie in Ihrem Haus keinen Platz für einen großen Flipper freiräumen müssen, daß Null Wartung anfällt und daß er im Vergleich zu einem echten Automaten nur ein Prozent davon kostet!

Wir hoffen, daß ***TIMESHOCK!*** Ihnen Spaß macht und sind gespannt auf Ihr Feedback. Falls Sie über einen Internet-Zugang verfügen, können Sie unsere **PRO PINBALL**-Webseite unter der Adresse **http://www.empire.co.uk/propinball** aufsuchen. Möchten Sie uns lieber eine E-Mail schreiben, richten Sie diese bitte an die Adresse **propinball@fat.cix.co.uk.**

Autor des Handbuchs: Cad Delworth,
The Manual Works, Edinburgh,
E-Mail: caddelworth@cix.compulink.co.uk

INHALT

EINFÜHRUNG	**16**
SPIELSTEUERUNGSPOSITIONEN	**16**
Gehäuseschalter	**16**
Münztürschalter	**16**
BEDIENUNG DES SPIELS	**17**
Hochfahren	**17**
Animiermodus	**17**
Ein Spiel starten	**18**
Tilt	**18**
Ende des Spiels	**18**
Extraball kaufen	**19**
High-Score-Initialen eintragen	**19**
Game Over-Modus	**19**
Anfängermodus, Turniermodus, Challenge-Modus	**20**
Werkseinstellungen vorübergehend wiederherstellen	**20**
BEDIENUNG DES MENÜSYSTEMS	**21**
Menüsystem	**21**
Hauptmenü	**23**
Buchhaltung	**23**
Einstellungen	**27**
Tests	**34**
Werkzeuge	**41**
Beenden	**42**

TABELLEN

Tabelle 1: *TIMESHOCK!*-Hauptmenü **22**

Tabelle 2: Standardbilanzen **24**

Tabelle 3: Funktionsbilanzen **25**

Tabelle 4: Histogramme **26**

Tabelle 5: Datumstempel **26**

Tabelle 6: Standardeinstellungen **27**

Tabelle 7: Funktionseinstellungen **30**

Tabelle 8: High-Score-Einstellungen **33**

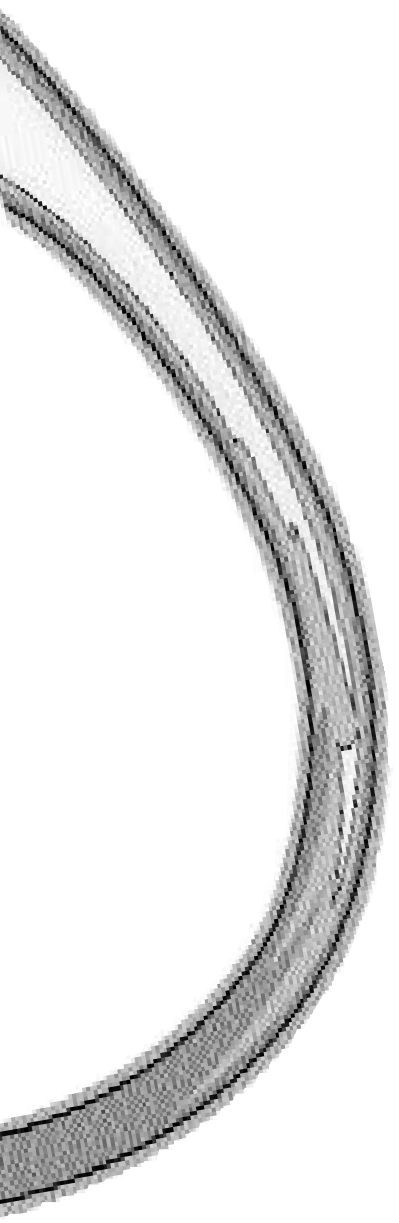
Tabelle 9: Schalter **35**

Tabelle 10: Magnetspulen **36**

Tabelle 11: Blinklampen **37**

Tabelle 12: Kontrollampen **37**

Tabelle 13: Flipperspulen **40**



VIELEN DANK, DASS SIE NOCH EIN SCHÖNES PRO PINBALL-SPIEL GEKAUFT HABEN!

TIMESHOCK! IST EIN SPIEL MIT 10 (ZEHN) KUGELN.

SPIELSTEUERUNGSPOSITIONEN

HINWEIS: Die Positionen der Schalter können sich je nach Produktionsserie unterscheiden. Das separat mitgelieferte Technische Handbuch enthält die genauen Positionen der Schalter Ihres Flippers.

GEHÄUSETASTEN

Starttaste: Drücken Sie die Starttaste, um ein Spiel zu beginnen oder weitere Spieler in ein laufendes Spiel aufzunehmen. Betätigen Sie nach Beendigung eines Spiels die Starttaste, um einen weiteren *Ball zu "kaufen", wenn Sie das Spiel gegen den Preis eines Credits fortsetzen möchten. Verwenden Sie bei Eintragung der High-Score-Initialen die Starttaste, um zur nächsten Initiale zu gelangen oder den High-Score-Eintrag abzuschließen.

Abschußtaste: Drücken Sie die Abschußtaste, um eine in der Abschußbahn befindliche Kugel ins Spiel zu befördern.

Flippertasten: Drücken Sie eine Flippertaste, um die Flipperkelle(n) auf der entsprechenden Tischseite zu betätigen oder andere im Display angezeigte Funktionen auszuführen. Bei der Eintragung von High-Score-Initialen dient die Flippertaste zur Änderung der Buchstaben und Zeichen.

MagnoSave™-Taste: Drücken Sie die MagnoSave™-Taste zur Rettung eines Balles, der über die rechte Außenbahn verlorenzugehen droht.

MÜNZTÜRSCHALTER

Mit nur vier Drucktastenschaltern kann der Benutzer Spieleinstellungen vornehmen, Buchhaltungsinformationen einsehen und Diagnosetests durchführen (Einzelheiten finden Sie im Abschnitt BEDIENUNG DES MENÜSYSTEMS auf Seite 21 dieses Handbuchs).

Mit der Taste ***Hoch*** gelangen Sie in die nächsthöhere Ebene des Menüsystems oder zurück in den Animiermodus.

Mit der Taste ***Vor*** gehen Sie vorwärts durch eine Liste von Menüpunkten oder Einstellungsoptionen.

***KANN VOM BENUTZER EINGESTELLT WERDEN**

Mit der Taste ***Zurück*** gehen Sie rückwärts durch eine Liste von Menüpunkten oder Einstellungsoptionen.

Mit der ***Eingabetaste*** gelangen Sie in die nächstniedrigere Ebene des Menüsystems, wählen einen Menüpunkt oder bestätigen eine Einstellungsoption.

BEDIENUNG DES SPIELS

VORSICHT! NACH MONTAGE UND INSTALLATION VOR ORT MUSS DIESES SPIEL ZUM SCHUTZ VOR STROMSCHALÄGEN UND ZUR GEWÄHRELEISTUNG EINES EINWANDFREIEN SPIELBETRIEBS AN EINE VORSCHRIFTSMÄSSIG GEERDETE STECKDOSE ANGESCHLOSSEN WERDEN!

HOCHFAHREN

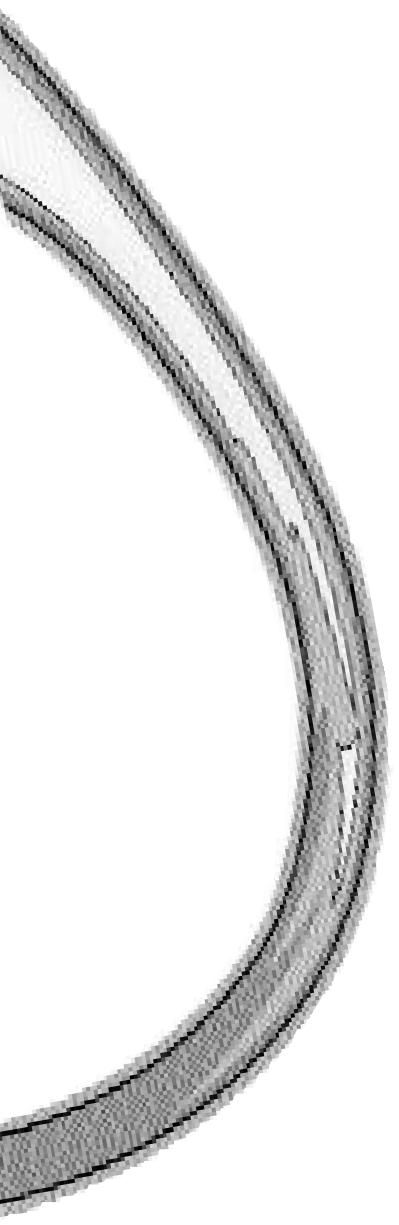
Nach Einschalten des Automaten erscheint im Display ***TIMESHOCK!*** **V**, gefolgt von der **Versionsnummer** der Spiel-CD**s** und **Testing...**, während der Automat seine Starttests ausführt. Werden keine Fehler gefunden, erscheinen im Display die letzten Ergebnisse, bevor in den Animiermodus umgeschaltet wird.

Gehen Sie vom Animiermodus in das Menüsystem (weitere Einzelheiten zu diesem Thema finden Sie im Abschnitt BEDIENUNG DES MENÜ-SYSTEMS auf Seite 21 dieses Handbuchs), indem Sie die im separat mitgelieferten Technischen Handbuch aufgeführten Tasten betätigen.

ANIMIERMODUS

Im Animiermodus erscheinen mehrere Meldungen, einschließlich der neuesten und besten High-Scores* sowie der zum Erreichen eines Freispiels erforderlichen Punktzahl. Um während eines laufenden Spiels in den Animiermodus zurückzukehren, halten Sie Abschuß- und Starttaste gleichzeitig zwei Sekunden lang gedrückt.

***KANN VOM BENUTZER EINGESTELLT WERDEN**



Ein Spiel Starten

Drücken Sie im Animiermodus zum Start eines Spiels die Starttaste ein Mal. Im Display erscheint eine Meldung mit der Aufforderung an den Spieler, zwischen Anfänger- oder Normalmodus zu wählen (im Abschnitt "Anfängermodus" auf Seite 20 dieses Handbuchs finden Sie hierzu weitere Einzelheiten). Nach Ertönen eines Startsignals setzt der Automat Spielschalter und Mechanik zurück und wirft eine Kugel in die Abschußbahn. Im Display erscheint **BALL 1** und **PLAYER 1** (SPIELER 1); die Ziffern 00 blinken auf, bis der erste Spielschalter aktiviert wird. Drücken Sie zum Start des Spiels die Abschußtaste. Es können insgesamt vier weitere Spieler aufgenommen werden, indem die Starttaste ein Mal pro zusätzlichem Spieler gedrückt wird (dies muß allerdings geschehen, solange die erste Kugel noch im Spiel ist).

HINWEIS: *TIMESHOCK!* IST EIN SPIEL MIT 10 (ZEHN) KUGELN. Der Automat startet das Spiel erst, wenn sich alle 10 (ZEHN) Kugeln im Kugelschacht befinden.

Tilt

Bei Aktivierung des Tilt-Mechanismus' hinter der Münztür wird das laufende Spiel für den aktuellen Spieler beendet; die übrigen Spieler spielen normal weiter. Wurde der Pendel-Tiltmechanismus viermal* ausgelöst, darf der Spieler den aktuellen Ball nicht zu Ende spielen, kann sein Spiel aber fortsetzen.

Ende Des Spiels

Nachdem die letzte Kugel gespielt ist, werden alle Punkte und Bonusse des Spielers addiert. Unter Beibehaltung der Credits werden dem Spieler zusätzliche Bälle "zum Kauf" angeboten*. Nachdem alle Spieler ihr Spiel beendet haben, werden sämtliche Punktestände überprüft. Für jede Bestmarke oder jeden Endpunktestand, der den festgesetzten Wert übersteigt, bekommt der Spieler ein oder mehrere* Freispiel(e) und darf seine/ihre Initialen in der entsprechenden Tabelle eintragen. Danach werden im Display nach dem Zufallsprinzip zwei Ziffern* angezeigt. Jeder Spieler, bei dem die beiden Endziffern des Punktestandes mit dem angezeigten Zufallswert übereinstimmen, erhält ein Freispiel* auf Endzahl. Zu den Ereignissen Kaufen, Game Over, High-Score und Freispiel erscheinen entsprechende Tonmeldungen und Anzeigen.

***KANN VOM BENUTZER EINGESTELLT WERDEN**

Extraball Kaufen

Nach Beendigung eines Spiels bietet ***TIMESHOCK!*** jedem Spieler die Möglichkeit, einen Extraball zu "kaufen", für den ihm ein Credit abgezogen wird. Im Display erscheint dann **CONTINUE? (Fortfahren?)** und ein bei 9 einsetzender **Countdown.** Drücken Sie zum Kauf eines Extraballs die Starttaste oder drücken Sie eine beliebige andere Taste, wenn Sie den Countdown verlassen und zur Game Over-Sequenz gelangen möchten.

High-Score-Initialen Eintragen

In ***TIMESHOCK!*** werden Tabellen mit High-Scores und Champion-Scores gespeichert. Qualifiziert sich ein Spieler für High-Score oder Champion-Score, erscheinen im Display **Player Number (Spielernummer)** und **Score Description (Score-Bezeichnung).** Nach Drücken der Eingabetaste erscheint im Display **ENTER INITIALS (INITIALEN EINGEBEN)** mit drei Initialen, von denen die erste blinkt. Beim Hochfahren des Automaten werden die Initialen _ _ _ angezeigt, doch merkt sich die Maschine in der Folge die anläßlich von High-Scores eingegebenen, neuen Initialen*. Mit den Flippertasten gehen Sie durch die verfügbaren Buchstaben und Interpunktionszeichen. Halten Sie eine Flippertaste gedrückt, um sich schneller durch die Zeichen zu bewegen. Durch Betätigung der Starttaste gelangen Sie zur nächsten Initiale. Nachdem alle drei Initialen eingegeben wurden, erscheint im Display >. Drücken Sie die Starttaste, um in den Animiermodus zurückzukehren. Sie können sich die Statistik des gerade beendeten Spiels (einschließlich High Score-Codes) ansehen, indem Sie beide Flippertasten zwei Sekunden lang gedrückt halten.

Game Over-Modus

Im Display erscheint **GAME OVER** (Spiel beendet). Danach werden die aktuellen High-Scores angezeigt, bevor das Spiel in den Animiermodus zurückkehrt.

***KANN VOM BENUTZER EINGESTELLT WERDEN**

ANFÄNGERMODUS, TURNIERMODUS UND CHALLENGE-MODUS*

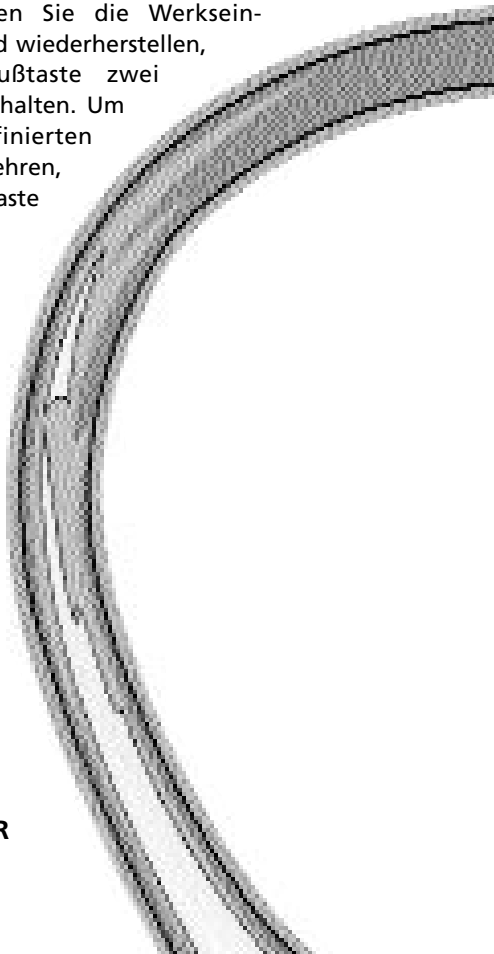
Zusätzlich zum normalen Spiel bietet ***TIMESHOCK!*** noch drei zusätzliche Spielmodi. Nach Wahl der Option **Anfängermodus*** wird nur ein einziger Ball gespielt, bei dem allerdings 120 Sekunden* lang ein Ball Saver (Ballabwehrmechanismus) aktiv ist. Im **Turniermodus*** (Aktivierung über den Menüpunkt 2.1.12 im Standardeinstellungsmenü) sind die Einstellungen 'Endzahl' und 'Bonus' außer Funktion, damit auf verschiedenen Automaten erzielte Ergebnisse besser verglichen werden können. Beim **Challenge-Modus** handelt es sich um ein Multiplayer-Spiel, bei dem alle Spieler über sämtliche Funktionen und Speicheroptionen verfügen. Halten Sie zur Wahl dieses Modus' die linke Flippertaste vor dem Spielstart zwei Sekunden lang gedrückt. Der Turniermodus läßt sich auch aktivieren, indem man die rechte Flippertaste vor Spielstart zwei Sekunden lang gedrückt hält.

WERKSEINSTELLUNGEN VORÜBERGEHEND WIEDERHERSTELLEN

Falls Sie Ihre Spieleinstellungen benutzerdefiniert geändert haben, können Sie die Werkseinstellungen vorübergehend wiederherstellen, indem Sie die Abschußtaste zwei Sekunden lang gedrückt halten. Um zu Ihren benutzerdefinierten Einstellungen zurückzukehren, drücken Sie die Abschußtaste erneut.

HINWEIS:

Für unsere Weltweite High-Score-Tabelle im World Wide Web werden **nur** High-Scores zugelassen, die in Spielen mit Werkseinstellungen erzielt wurden.

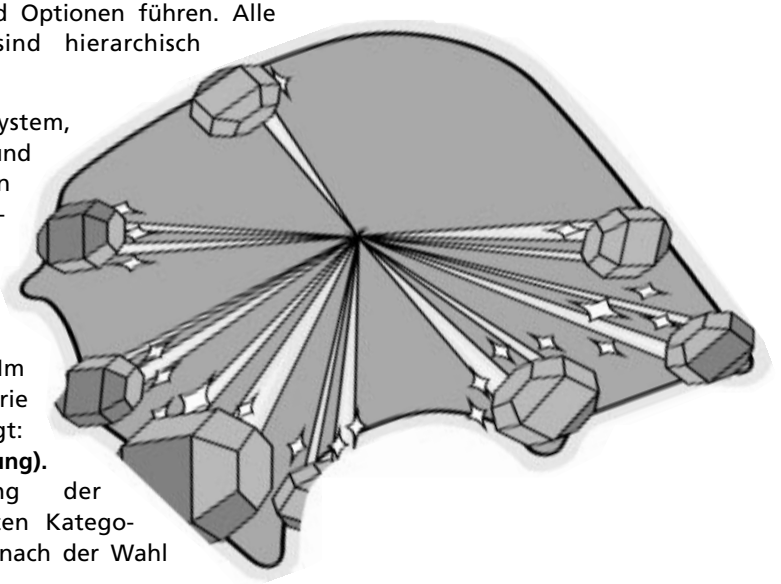


***KANN VOM BENUTZER EINGESTELLT WERDEN**

BEDIENUNG DES MENÜSYSTEMS

MENÜSYSTEM

In ***TIMESHOCK!*** werden alle Bedienfunktionen über ein Menüsystem gesteuert. Das Hauptmenü enthält fünf Kategorien, die jeweils zu weiteren Menüpunkten und Optionen führen. Alle Kategorien und Optionen sind hierarchisch numeriert.



Sie gelangen in das Menüsystem, indem Sie die Münztür öffnen und die im separat mitgelieferten Technischen Handbuch aufgeführten Tasten betätigen. Alternativ dazu können Sie im Animiermodus die Abschußtaste gedrückt halten und dann die Starttaste betätigen. Im Display wird die erste Kategorie des Hauptmenüs angezeigt: **1. Book Keeping (1. Buchhaltung).** Nummer und Bezeichnung der nachfolgenden, untergeordneten Kategorien und Optionen erscheinen nach der Wahl jeweils im Display.

Mit Hilfe der Tasten **Vor** und **Zurück** gehen Sie durch die Kategorien des Hauptmenüs.

Drücken Sie die **Eingabetaste**, um zur nächsten Liste untergeordneter Kategorien und Optionen zu gelangen.

Nach Betätigen der Taste **Hoch** kehren Sie zur nächsthöheren Menüebene zurück.

Benutzen Sie die **Eingabetaste** zur Wahl und Aktivierung einer Option oder eines Tests.

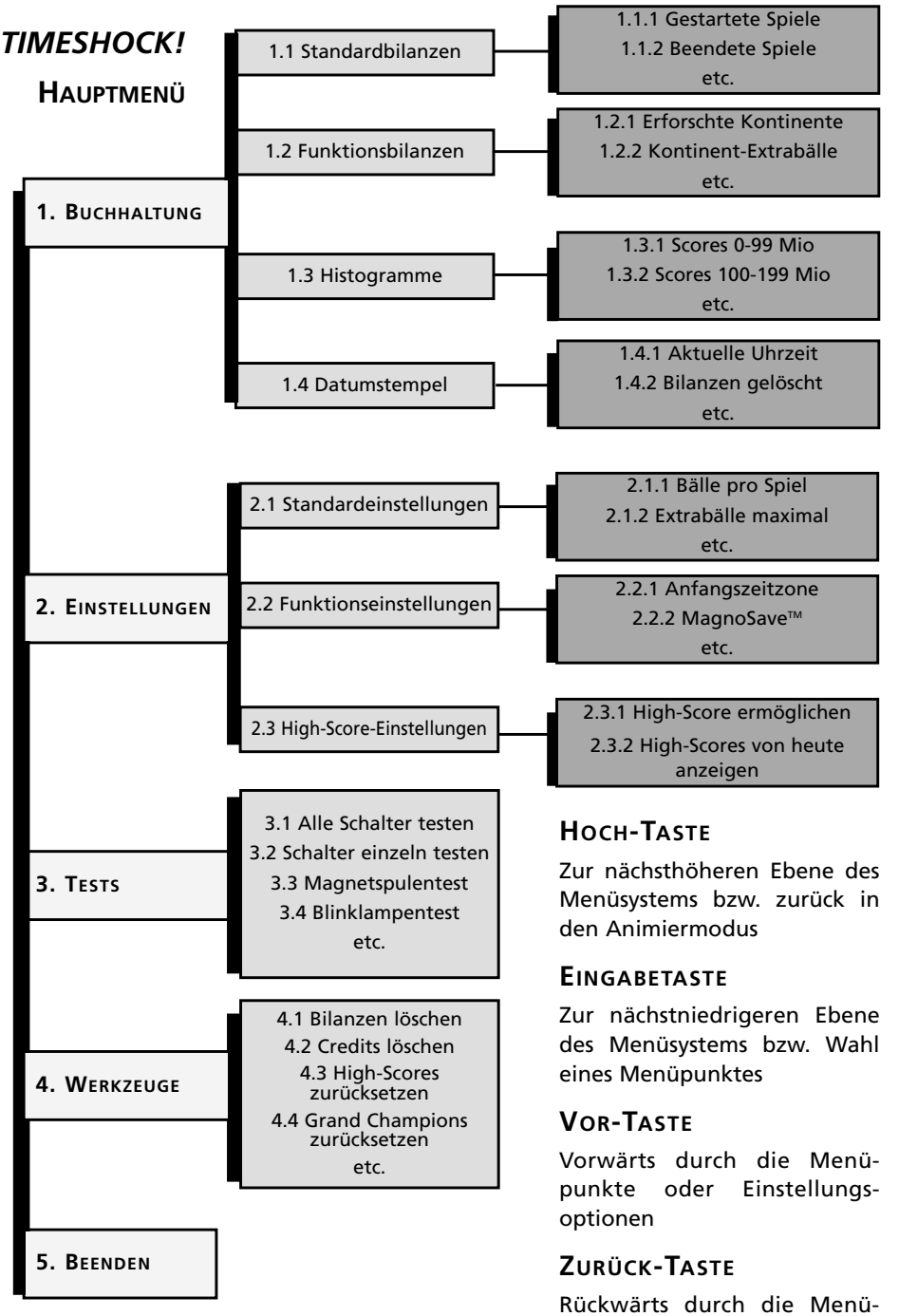
Mit den Tasten **Vor** und **Zurück** bewegen Sie sich durch die aktuellen Optionseinstellungen oder Testtypen.

Möchten Sie in den Animiermodus zurückkehren, gehen Sie zunächst zum Hauptmenü und drücken anschließend die Taste **Hoch.**

HINWEIS: Einige Menüoptionen sind anfangs ab Werk deaktiviert und werden erst nach einer gewissen Anzahl absolvierter Spiele für benutzerdefinierte Einstellungen verfügbar.

TABELLE 1 *TIMESHOCK!*

HAUPTMENÜ



HINWEIS: Die in der Tabelle aufgeführten Zahlen entsprechen dem englischen Bildschirmtext.

HOCH-TASTE

Zur nächsthöheren Ebene des Menüsystems bzw. zurück in den Animiermodus

EINGABETASTE

Zur nächstniedrigeren Ebene des Menüsystems bzw. Wahl eines Menüpunktes

VOR-TASTE

Vorwärts durch die Menüpunkte oder Einstellungsoptionen

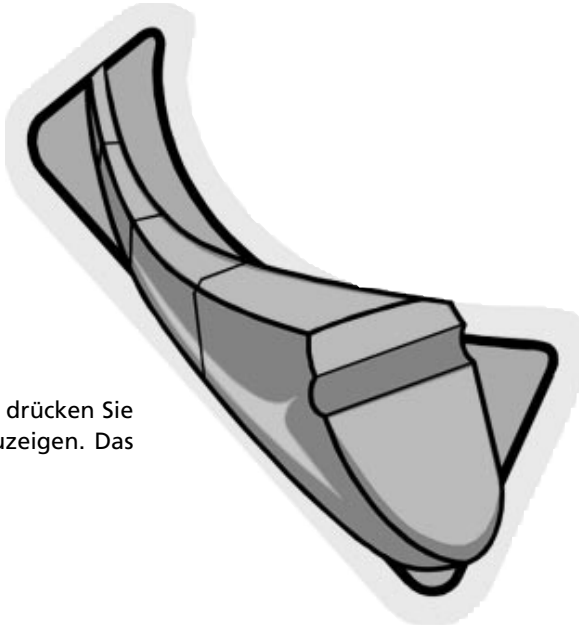
ZURÜCK-TASTE

Rückwärts durch die Menüpunkte oder Einstellungsoptionen

Auf der vorhergehenden Seite sehen Sie die Menüstruktur von ***TIMESHOCK!*** in Diagrammform dargestellt. Machen Sie sich mit Diagramm und Numerierung vertraut, um schnell zu einem gewünschten Menüpunkt zu gelangen.

Auf den folgenden Seiten finden Sie eine detaillierte Beschreibung der Bilanzoptionen, Funktionseinstellungen, Tests und Werkzeuge.

HAUPTMENÜ



Das Hauptmenü enthält die folgenden Kategorien:

1. **BUCHHALTUNG**
2. **EINSTELLUNGEN**
3. **TESTS**
4. **WERKZEUGE**
5. **BEENDEN**

BUCHHALTUNG

Gehen Sie vom Hauptmenü aus in Kategorie 1 und drücken Sie die **Eingabetaste,** um das Buchhaltungsmenü anzuzeigen. Das Buchhaltungsmenü enthält folgende Kategorien:

1.1 STANDARDBILANZEN

1.2 FUNKTIONSBILANZEN

1.3 HISTOGRAMME

In den Bilanzpunkten **Standard, Funktionen** und **Histogramme** wird aufgeführt, wie häufig jedes einzelne Ereignis stattgefunden hat. In zahlreichen Bilanzpunkten wird außerdem eine Prozentzahl angegeben, normalerweise der Prozentsatz im Verhältnis zur Gesamtzahl aller absolvierten Spiele oder Bälle, je nachdem, um welchen Punkt es sich handelt.

1.4 DATUMSTEMPEL

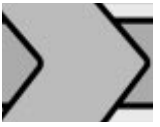
Im Bilanzpunkt **Datumstempel** können Sie ablesen, an welchem Datum und zu welcher Uhrzeit Ereignisse zuletzt stattgefunden haben.

Mit Werkzeug 4.1 können Sie Bilanzpunkte löschen (auf Null zurücksetzen).

Mit den Tasten Hoch, Vor, Zurück und Eingabe lassen sich die gewünschten Bilanzbuchhaltungspunkte einsehen. Die zur Verfügung stehenden Bilanzpunkte sind in den folgenden Tabellen 2 bis 5 aufgelistet.

TABELLE 2 STANDARDBILANZEN

1.1.1	Gestartete Spiele	1.1.15	Tilts
1.1.2	Beendete Spiele	1.1.16	Ein-Spieler-Spiele
1.1.3	Gewonnene Freispiele	1.1.17	Zwei-Spieler-Spiele
1.1.4	Freispiele auf Endzahl	1.1.18	Drei-Spieler-Spiele
1.1.5	Ballverluste links	1.1.19	Vier-Spieler-Spiele
1.1.6	Ballverluste Mitte	1.1.20	Freispiele in Prozent
1.1.7	Ballverluste rechts	1.1.21	Linker Flipper
1.1.8	Gespielte Bälle	1.1.22	Rechter Flipper
1.1.9	Extrabälle	1.1.23	Normale Spiele gesamt
1.1.10	Gerettete Bälle	1.1.24	Anfängerspiele gesamt
1.1.11	Systemlaufzeit	1.1.25	Turnierspiele gesamt
1.1.12	Spielzeit gesamt	1.1.26	Challenge-Spiele gesamt
1.1.13	Durchschnittliche Balldauer	1.1.27	High-Score-Rücksetzungen
1.1.14	Durchschnittliche Spieldauer		



MERKE: EIN EINWANDFREI FUNKTIONIERENDES SPIEL BRINGT STETS MEHR EIN ALS EIN SPIEL MIT UNGELÖSTEN FEHLERN.

HINWEIS: Die in der Tabelle aufgeführten Zahlen entsprechen dem englischen Bildschirmtext.

TABELLE 3 FUNKTIONSBILANZEN

1.2.1	Erforschte Kontinente	1.2.37	Warp-Jackpots	1.2.73	Videomodus geschafft
1.2.2	Kontinent-Extrabälle	1.2.38	Scanner erleuchtet	1.2.74	Videomodus-Extrabälle
1.2.3	Forschungsreisen gestartet	1.2.39	Scanner gesammelt	1.2.75	Rampen-Chaos
1.2.4	Forschungsreisen geschafft	1.2.40	Scanner-Extrabälle	1.2.76	Rampen-Chaos geschafft
1.2.5	Rushmore gestartet	1.2.41	Super-Scanner erleuchtet	1.2.77	Timeshock!-Frenzies
1.2.6	Rushmore geschafft	1.2.42	Super-Scans gesammelt	1.2.78	Timeshock!-Frenzies geschafft
1.2.7	Tunnel gestartet	1.2.43	Linke Klappziele geschafft	1.2.79	Wizard-Frenzies
1.2.8	Tunnel geschafft	1.2.44	Rechte Klappziele geschafft	1.2.80	Souvenirs gesammelt
1.2.9	Kraftwerk gestartet	1.2.45	Magnet beendet	1.2.81	Ultra-Bonus-Erhöhungen
1.2.10	Kraftwerk geschafft	1.2.46	MagnoSaves™ verwendet	1.2.82	Ultra-Rotor
1.2.11	Roboter gestartet	1.2.47	Erfolgreiche MagnoSaves™	1.2.83	Kühe
1.2.12	Roboter geschafft	1.2.48	Noch mal davongekommen	1.2.84	Geheimer Videomodus
1.2.13	Wagenrennen gestartet	1.2.49	Multiplikator erhöht	1.2.85	Ultra-Jets
1.2.14	Wagenrennen geschafft	1.2.50	Multiplikator-Extrabälle	1.2.86	Ultra-MagnoSaves™
1.2.15	Pyramide gestartet	1.2.51	Multiplikator übernommen	1.2.87	Ultra-Ball Saver
1.2.16	Pyramide geschafft	1.2.52	Jets übernommen	1.2.88	Specials
1.2.17	Dinosaurier gestartet	1.2.53	Videomodus erleuchtet	1.2.89	Quickshot-Extrabälle
1.2.18	Dinosaurier geschafft	1.2.54	Schnelle Time-Warps	1.2.90	Super-Ergebnisse
1.2.19	Vulkan gestartet	1.2.55	Mysterien	1.2.91	2er Folge
1.2.20	Vulkan geschafft	1.2.56	Spiegel-Frenzies	1.2.92	3er Folge
1.2.21	Weltherrschaft	1.2.57	Spiegel-Extrabälle	1.2.93	4er Folge
1.2.22	Weltherrschaft geschafft	1.2.58	Super-Rotor	1.2.94	5er Folge
1.2.23	Sperren erleuchtet	1.2.59	Super-Jets erhöht	1.2.95	6er Folge
1.2.24	Kugeln plaziert	1.2.60	1xQuickshot gestartet	1.2.96	7er Folge
1.2.25	Time-Machine-Frenzies	1.2.61	1xQuickshot geschafft	1.2.97	8er Folge
1.2.26	Time-Drive aktiviert	1.2.62	2xQuickshot gestartet	1.2.98	9er Folge
1.2.27	Zeitreisen	1.2.63	2xQuickshot geschafft	1.2.99	10er Folge
1.2.28	Fragmente entdeckt	1.2.64	3xQuickshot gestartet	1.2.100	Kombos
1.2.29	Fragmente gesichert	1.2.65	3xQuickshot geschafft	1.2.101	Doppel-Kombos
1.2.30	Jackpots	1.2.66	4xQuickshot gestartet	1.2.102	Dreifach-Kombos
1.2.31	Doppel-Jackpots	1.2.67	4xQuickshot geschafft	1.2.103	Super-Kombos
1.2.32	Dreifach-Jackpots	1.2.68	5xQuickshot gestartet	1.2.104	Ultra-Kombos
1.2.33	Super-Jackpots	1.2.69	5xQuickshot geschafft	1.2.105	Rückwärts-Kombos
1.2.34	Ultra-Jackpots	1.2.70	Quickshot-Manias	1.2.106	Rotorschüsse
1.2.35	Time-Warps erleuchtet	1.2.71	Quickshot-Manias geschafft	1.2.107	Rotor-Rampen-Kombos
1.2.36	Time-Warps gestartet	1.2.72	Videomodus		

HINWEIS: Die in der Tabelle aufgeführten Zahlen entsprechen dem englischen Bildschirmtext.

TABELLE 4 HISTOGRAMME

1.3.1	Scores 0-99 Mio	1.3.10	Spielzeit 1-2 Min
1.3.2	Scores 100-199 Mio	1.3.11	Spielzeit 2-3 Min
1.3.3	Scores 200-499 Mio	1.3.12	Spielzeit 3-4 Min
1.3.4	Scores 500-999 Mio	1.3.13	Spielzeit 4-5 Min
1.3.5	Scores 1-1,9 Mrd	1.3.14	Spielzeit 5-10 Min
1.3.6	Scores 2-4,9 Mrd	1.3.15	Spielzeit 10-15 Min
1.3.7	Scores 5-9,9 Mrd	1.3.16	Spielzeit 15-20 Min
1.3.8	Scores über 10 Mrd	1.3.17	Spielzeit 20-30 Min
1.3.9	Spielzeit 0-1 Min	1.3.18	Spielzeit über 30 Min

HINWEIS:
ALLE HISTOGRAMMPUNKTE WERDEN ALS #(%) ANGEZEIGT, WOBEI % DIE PROZENTZAHL IN BEZUG AUF ALLE ABSOLVIERTEN SPIELE ANGIBT.

TABELLE 5 DATUMSTEMPEL

1.4.1	Aktuelle Uhrzeit	1.4.6	Letztes Spiel gestartet
1.4.2	Bilanzen gelöscht	1.4.7	Letztes Freispiel
1.4.3	Credits gelöscht	1.4.8	Letzter Grand Champion
1.4.4	Werkseinstellungen geändert	1.4.9	Letzter High-Score
1.4.5	Werkseinstellungen wiederhergestellt		

HINWEIS:
ALLE DatumstempelPUNKTE wErden IM FORMAT hh:mm TT/MMM/JJJJ ANGEZEIGT.

Die in der Tabelle aufgeführten Zahlen entsprechen dem englischen Bildschirmtext.

TABELLE 6 STANDARDEINSTELLUNGEN

Menüpunkt		Werk	Benutzerdefiniert
2.1.1	Bälle pro Spiel	3	1-10
2.1.2	Extrabälle maximal	10	Keiner, 1 bis 10, unbegrenzt
2.1.3	Ball Saver aktiv	20 Sek.	Keine, 5-30 Sek. (5-Sek-Schritte)
2.1.4	Abwehr pro Ball maximal	2	1-5
2.1.5	Credits maximal	10	Keine, 1-30
2.1.6	Extraball-Kauf ermöglichen	Ja	Ja, Nein
2.1.7	Extraball-Käufe maximal	3	1-9
2.1.8	Freispiel-Prozentsatz	10%	5%-25% (1%-Schritte)
2.1.9	Freispielgrenze	100 Mio	50 Mio-1.000 Mio (50-Mio-Schritte)
2.1.10	Endzahl	10%	Aus, 1%-25% (1%-Schritte)
2.1.11	Datum und Uhrzeit anzeigen	Ja	Ja, Nein
2.1.12	Turniermodus	Nein	Nein, Ja
2.1.13	Anfängermodus ermöglichen	Ja	Ja, Nein
2.1.14	Ball Saver im Anfängermodus	120 Sek.	30-240 Sek. (30-Sek.-Schritte)
2.1.15	Tilt-Warnungen	3	Keine, 1-10
2.1.16	Europäisches Ergebnisformat	Nein	Nein, Ja
2.1.17	Flipper bei Bonus	Ja	Ja, Nein
2.1.18	Spielneustart	Langsam	Langsam, Sofort, Nie

HINWEIS: Die in der Tabelle aufgeführten Zahlen entsprechen dem englischen Bildschirmtext.

EINSTELLUNGEN

2.1 STANDARDEINSTELLUNGEN

2.2 FUNKTIONSEINSTELLUNGEN

2.3 HIGH-SCORE-EINSTELLUNGEN

Mit den Tasten Hoch, Vor, Zurück und Eingabe können Sie die gewünschten Optionen einsehen und ändern. Die zur Verfügung stehenden Einstellungsoptionen sind in den Tabellen 6 bis 8 aufgelistet und werden in der Folge näher beschrieben.

STANDARDEINSTELLUNGEN

2.1.1 BÄLLE PRO SPIEL

Bedarf keiner Erläuterung.

2.1.2 EXTRABÄLLE MAXIMAL

Die in einem Spiel maximal zulässige Anzahl von Extrabällen (ohne Extraball-"Käufe").

2.1.3 BALL SAVER AKTIV

Legt fest, wie lange der Ballabwehrmechanismus aktiv ist, bevor er sich abschaltet.

2.1.4 Abwehr Pro Ball maximal

Die für einen Spieler maximal gestattete Anzahl von Abwehraktionen (durch den Ball Saver) pro Ball.

2.1.5 Credits Maximal

Die maximale Anzahl von Credits, die vom Automaten gespeichert wird. Über diese Zahl hinausgehende Credits sind verloren.

2.1.6 Extraball-Kauf Ermöglichen

Bedarf keiner Erläuterung

2.1.7 Extraball-Käufe Maximal

Die maximale Anzahl von Extrabällen, die ein Spieler pro Spiel kaufen kann. Da jeder gekaufte Extraball einen Credit kostet, kann die tatsächliche Zahl von Extrabällen, die man kaufen kann, unter dem hier angezeigten Wert liegen oder Null betragen.

2.1.8 Freispiel-Prozentsatz

Der gewünschte Prozentsatz von Spielen, bei denen man ein High-Score-Freispiel gewinnen kann. Zur Aufrechterhaltung dieses Prozentsatzes wird der zur Gewährung eines High-Score-Freispiels erforderliche Punktwert vom Automaten kontinuierlich angepaßt.

2.1.9 Freispielgrenze

Der Anfangswert des zur Gewährung eines High-Score-Freispiels erforderlichen Punktwerts.

2.1.10 Endzahl

Der gewünschte Prozentsatz von Spielen, bei denen man zum Schluß ein Freispiel auf Endzahl gewinnen kann. Nach Wahl der Option AUS steht die Endzahlfunktion nicht zur Verfügung.

2.1.11 Datum Und Uhrzeit Anzeigen

Im Animiermodus erscheinen nach Wahl dieser Option das aktuelle Datum und die aktuelle Uhrzeit in der Anzeige.

2.1.12 Turniermodus

Nach Wahl dieser Option werden Ball Saver, Extrabälle, Extraball-Käufe und alle Zufallsfunktionen deaktiviert. Der Automat bleibt so lange im Turniermodus, bis diese Menüoption wieder abgeschaltet wird.

2.1.13 Anfängermodus Ermöglichen

Nach Wahl dieser Option steht bei jedem neuen Spiel der Anfängermodus zur Verfügung. Es handelt sich um ein Spiel mit einem einzigen Ball, wobei der Ball Saver länger als normal aktiviert ist (siehe Punkt 2.1.14 unten).

2.1.14 Ball Saver Im Anfängermodus

Legt fest, wie lange der Ballabwehrmechanismus im Anfängermodus aktiv ist, bevor er sich abschaltet.

2.1.15 Tilt-Warnungen

Legt fest, wie oft sich der Pendel-Tiltmechanismus schließen darf, bevor der Spieler den aktuellen Ball verliert; bei NEIN geht der Ball beim ersten Schließen des Pendel-Tiltschalters verloren.

2.1.16 Europäisches Ergebnisformat

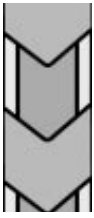
Nach Wahl dieser Option werden die Punkte im Format 999.999.999.999 angezeigt.

2.1.17 Flipper Bei Bonus

Nach Wahl dieser Option können die Flipper während des Bonus-Zählvorgangs betätigt werden.

2.1.18 Spielneustart

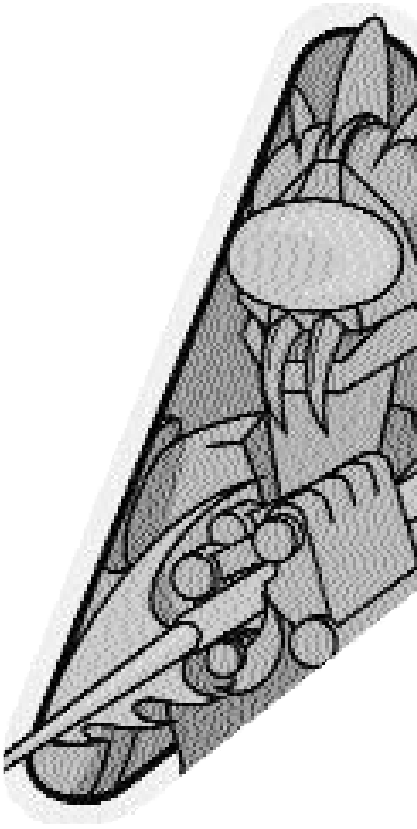
Stellen Sie ein, auf welche Weise das Spiel neu gestartet wird, wenn ab dem zweiten Ball eines laufenden Spiels die Starttaste gedrückt wird.



LANGSAM Starttaste muß zwei Sekunden lang gedrückt werden, um neu zu starten.

SOFORT Das Spiel wird bei Drücken der Starttaste sofort neu gestartet.

NIE Deaktiviert die Starttaste nach Beendigung des ersten Balles (bis Game Over).



FUNKTIONSEINSTELLUNGEN

2.2.1 Anfangszeitzone

Bedarf keiner Erläuterung

2.2.2 MagnoSave™ leuchtet

Dient zur Einstellung der MagnoSave™-Funktion

BALLSTART Läßt MagnoSave™ bei jedem Ballstart aufleuchten.

SPIELSTART Läßt MagnoSave™ bei jedem Spielstart aufleuchten.

NIE (OHNE SPEICHER) Schaltet MagnoSave™ bei jedem Ballstart ab.

NIE (MIT SPEICHER) Schaltet MagnoSave™ bei jedem Spielstart ab.

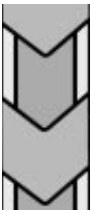
TABELLE 7 FUNKTIONSEINSTELLUNGEN

Menüpunkt		Werkseinstellung	Benutzerdefiniert
2.2.1	Anfangszeitzone	Die Gegenwart	Die Prähistorische Ära, Das Alte Rom, Die Gegenwart, Die Zukunft, Zufallsprinzip
2.2.2	MagnoSave™ leuchtet	Spielstart	Nie (ohne Speicher), Nie (mit Speicher), Spielstart, Ballstart
2.2.3	Scan-Speicher	Partiell	Ja, Partiell, Nein
2.2.4	Time-Warp-Speicher	Partiell	Ja, Partiell, Nein
2.2.5	Time-Warp-Dauer	30 Sek.	10-60 Sek. (5-Sek.-Schritte)
2.2.6	Time-Warp-Erhöhung	15 Sek.	0-30 Sek. (5-Sek.-Schritte)
2.2.7	Super-Rotor-Dauer	30 Sek.	10-60 Sek. (5-Sek.-Schritte)
2.2.8	Lock-Modus	Einzeln	Alle, Einzeln
2.2.9	Plazierte Kugeln speichern	Nie	Nie, Manchmal, Immer
2.2.10	Schwierigkeit Sperre	Mittel	Leicht, Mittel, Schwer
2.2.11	Schwierigkeit Klappziele	Mittel	Leicht, Mittel, Schwer
2.2.12	Schwierigkeit Time-Drive	Mittel	Leicht, Mittel, Schwer
2.2.13	Super-Scanner alle	5 S-C-A-Ns	2-10
2.2.14	Scanner-Extraball bei	20 S-C-A-Ns	5-50
2.2.15	Multiplikator-Extraball bei	x25	x5-x100 (5er-Schritte)
2.2.16	Kontinent-Extraball bei	12 Kontinente	5-20
2.2.17	Super-Jets erhöhen alle	100 Jet-Treffer	50-250 (25er-Schritte)
2.2.18	Bahnbewegung	Bidirektional	Bidirektional, Unidirektional, Keine
2.2.19	Frenzy-Ballabwehrdauer	30 Sek.	10-60 Sek. (5-Sek.-Schritte)

HINWEIS: Die in der Tabelle aufgeführten Zahlen entsprechen dem englischen Bildschirmtext.

2.2.3 SCAN-SPEICHER

Dient der Einstellung, ob leuchtende Scanner-Lampen für den nächsten Ball übernommen werden.



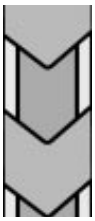
JA Sowohl S-C-A-N-Bahnen als auch SCAN-Schaufellampe werden übernommen.

PARTIELL SCAN-Schaufellampe wird übernommen, S-C-A-N-Bahnen nicht.

NEIN Weder S-C-A-N-Bahnen noch SCAN-Schaufellampe werden übernommen.

2.2.4 TIME-WARP-SPEICHER

Dient der Einstellung, ob leuchtende Warp-Lampen für den nächsten Ball übernommen werden.



JA Sowohl W-A-R-P-Ziele als auch TIME WARP-Schaufellampe werden übernommen.

PARTIELL TIME WARP-Schaufellampe wird übernommen, W-A-R-P-Ziele nicht.

NEIN Weder W-A-R-P-Ziele noch TIME WARP-Schaufellampe werden übernommen.

2.2.5 TIME-WARP-DAUER

Der während einer Time-Warp-Frenzy erlaubte Zeitraum, in dem man durch Abräumen von W-A-R-P einen Extraball gewinnt.

2.2.6 TIME-WARP-ERHÖHUNG

Die während einer Time-Warp-Frenzy dem Timer hinzugefügte Zeit nach jedem Abräumen von W-A-R-P.

2.2.7 SUPER-ROTOR-DAUER

Bedarf keiner Erläuterung.

2.2.8 LOCK-MODUS

Legt fest, ob die in der Magno-Sperre plazierten Kugeln allen Spielern zugänglich gemacht werden.

2.2.9 PLAZIERTE KUGELN SPEICHERN

Legt fest, ob plazierte Kugeln nach Beendigung eines Spiels aus der Magno-Sperre gelöscht werden.

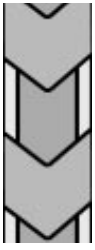
NIE Kugeln werden nie gelöscht

MANCHMAL Kugeln werden gelöscht, wenn während des Spiels eine Time-Machine-Frenzy gestartet wurde.

IMMER Kugeln werden immer gelöscht.

2.2.10 SCHWIERIGKEIT SPERRE

Dient der Einstellung des Schwierigkeitsgrades von Lock-O-Meter-Rotor und Magno-Sperre.



LEICHT Lock-O-Meter bringt immer alle Lampen der Magno-Sperre zum Leuchten.

MITTEL Lock-O-Meter bringt alle Lampen der Magno-Sperre zum Leuchten, bis eine Time-Machine-Frenzy gestartet wird, danach jeweils nur eine.

SCHWER Lock-O-Meter bringt immer nur eine Lampe der Magno-Sperre zum Leuchten.

2.2.11 Schwierigkeit Klappziele

Dient der Einstellung des Schwierigkeitsgrades der Magnet-Klappzielbänke.

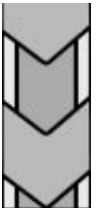
LEICHT Nicht vollständig abgeräumte Bänke bleiben erhalten.

MITTEL Nicht vollständig abgeräumte Bänke stellen sich nach Start von Quickshot-Mania wieder auf.

SCHWER Nicht vollständig abgeräumte Bänke stellen sich immer wieder auf.

2.2.12 Schwierigkeit Time-Drive

Dient der Einstellung des Schwierigkeitsgrades von Auftanken und Nachtanken des Zeitantriebs



LEICHT Zeitantrieb wird immer erst nach fünf Rampentreffern aufgetankt.

MITTEL Zeitantrieb wird beim ersten Mal nach fünf Rampentreffern aufgetankt; danach sind zehn Rampenschüsse zum Nachtanken erforderlich.

SCHWER Zeitantrieb wird immer erst nach zehn Rampentreffern aufgetankt.

2.2.13 Super-Scanner Alle

Die Anzahl der erforderlichen S-C-A-Ns, um Super-Scanner zum Leuchten zu bringen.

2.2.14 Scanner-Extraball Bei

Die Anzahl der erforderlichen S-C-A-Ns, um einen Extraball zu erhalten.

2.2.15 Multiplikator-Extraball Bei

Der zum Gewinn eines Extraballs benötigte Multiplikatorwert.

2.2.16 Kontinent-Extraball Bei

Die zum Gewinn eines Extraballs erforderlichen Kontinente.

2.2.17 Super-Jets erhöhen Alle

Die für eine Erhöhung jedes Super-Jets benötigten Jet-Treffer.

2.2.18 Bahnbewegung

Legt fest, in welche Richtung sich die leuchtenden S-C-A-N- und Multiplikatorbahnlampen bei Betätigung der Flippertasten bewegen.

BIDIREKTIONAL Bewegt die Lampen in die Richtung der gedrückten Flippertaste.

UNIDIREKTIONAL Bewegt die Lampen immer von links nach rechts.

KEINE Es werden keine Lampen bewegt.

2.2.19 Frenzy-Ballabwehrdauer

Legt fest, wie lange der Ballabwehrmechanismus aktiv ist, bevor er sich während einer Frenzy abschaltet.

TABELLE 8 HIGH-SCORE-EINSTELLUNGEN

Menüpunkt		Werkseinstellung	Benutzerdefiniert
2.3.1	High-Scores ermöglichen	Ja	Ja, Nein
2.3.2	High-Scores von heute anzeigen	Nein	Nein, Ja
2.3.3	Initialen merken	Nur ein Spieler	Nie, Nur ein Spieler, Immer
2.3.4	Credits Grand Champion	3	0-10
2.3.5	Credits High-Score 1	2	0-5
2.3.6	Credits High-Score 2	1	0-3
2.3.7	Credits High-Score 3	1	0-3
2.3.8	Credits High-Score 4	1	0-3
2.3.9	Credits Rampen-Champion	1	0-3
2.3.10	Credits Master of Time	2	0-5
2.3.11	Backup Grand Champion	1.000 Mio	400-5.000 Mio (100-Mio-Schritte)
2.3.12	Backup High-Score 1	500 Mio	400-1.000 Mio (100-Mio-Schritte)
2.3.13	Backup High-Score 2	400 Mio	300-500 Mio (100-Mio-Schritte)
2.3.14	Backup High-Score 3	300 Mio	200-400 Mio (100-Mio-Schritte)
2.3.15	Backup High-Score 4	200 Mio	100-300 Mio (100-Mio-Schritte)
2.3.16	Backup Rampen-Champion	3 Rampen	3-10
2.3.17	Backup Master of Time	120 Sek.	60-120 Sek. (5-Sek.-Schritte)
2.3.18	High-Score zurücksetzen alle	Deaktiviert	Deaktiviert, 100-5.000 (100 Schritte)

HINWEIS: Die in der Tabelle aufgeführten Zahlen entsprechen dem englischen Bildschirmtext.

HIGH-SCORE-EINSTELLUNGEN

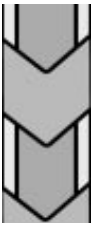
Die High-Score-Einstellungen bedürfen keiner näheren Erläuterung, mit Ausnahme des weiter unten beschriebenen Punktes 2.3.3.

Mit Hilfe der Backup-Einstellungen wird festgelegt, welche Werte beim Rücksetzen der High-Scores vom System gespeichert werden, einschließlich manueller Rücksetzungen (Menüpunkte 4.3-4.6) und aller automatischen High-Score-Rücksetzungen, die infolge einer Veränderung des Wertes in Menüpunkt 2.3.18 ausgeführt werden.

MERKE: EINE SAUBERE UND GEWACHSTE SPIELOBERFLÄCHE BEDEUTET WENIGER ABNUTZUNG, WENIGER WARTUNG, MEHR SPIELER UND MEHR EINNAHMEN!

2.3.3 Initialen Merken

Legt fest, ob sich das System Spielerinitialen merkt und selbsttätig einträgt, die zuvor anläßlich eines High-Scores oder einer sonstigen Auszeichnung eingegeben wurden.



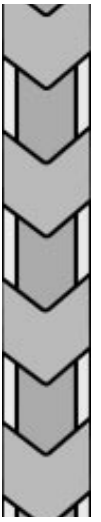
NIE Das System merkt sich keine Initialen. High-Score-Initialen beginnen mit _ _ _.

NUR EIN SPIELER Das System merkt sich Initialen bei Ein-Spieler-Spielen und gibt sie selbsttätig ein.

IMMER Das System merkt sich die Initialen aller vier Spieler und gibt diese selbsttätig ein.

TESTS

Gehen Sie vom Hauptmenü in Kategorie 3 und drücken Sie die **Eingabetaste**, um in das Testmenü zu gelangen. Das Testmenü enthält folgende Kategorien:



3.1 Alle Schalter testen
3.2 Schalter einzeln testen
3.3 Magnetspulentest
3.4 Blinklampentest
3.5 Einzelne Lampen testen
3.6 Alle Kontrollampen testen
3.7 Alle Kontrollampen und Blinklampen testen
3.8 Sound- und Musiktest
3.9 Displaytest
3.10 Flippertest
3.11 Kristalltest
3.12 Armtest

Mit **Hoch-, Vor-, Zurück-** und **Eingabetaste** können Sie die genannten Tests ansehen und ausführen. Die Tests werden im folgenden näher beschrieben.

3.1 Alle Schalter Testen

Bei diesem Test werden alle Schalter angezeigt, die das System als derzeit aktiv diagnostiziert. Mit den Tasten Hoch, Vor, Zurück und Eingabe können Sie Schalter ansteuern (siehe Tabelle 9 auf der gegenüberliegenden Seite). Bei allen als aktiv erkannten Schaltern wird ein **[X]** angezeigt. Führen Sie diesen Test aus, um festzustellen, ob irgendein Schalter klemmt. Funktionierende Schalter können fälschlicherweise als aktiv erkannt werden, wenn sich irgendwo in ihrem Schaltkreis ein Kurzschluß befindet.

3.2 Schalter Einzeln Testen

Bei diesem Test wird der **zuletzt** aktivierte Schalter angezeigt. Mit den Tasten Hoch, Vor, Zurück und Eingabe können Sie Schalter wählen (siehe Tabelle 9 auf der gegenüberliegenden Seite).

TABELLE 9 SCHALTER

1 Abschußbahn	25 MA'G'NET	49 Kugelschacht 2
2 Untere linke Außenbahn	26 MAG'N'ET	50 Kugelschacht 3
3 Obere linke Außenbahn	27 MAGN'E'T	51 Kugelschacht 4
4 Linke Innenbahn	28 MAGNE'T'	52 Kugelschacht 5
5 Rechte Innenbahn	29 Eingang obere Rampe	53 Kugelschacht 6
6 Rechte Außenbahn	30 Ausgang obere Rampe	54 Kugelschacht 7
7 Magno-Sperre	31 Eingang mittlere Rampe	55 Kugelschacht 8
8 Sperre 1	32 Ausgang mittlere Rampe	56 Kugelschacht 9
9 Sperre 2	33 Ausgang mittlerer Orbit	57 Kugelschacht 10
10 Sperre 3	34 Rotor	58 Ball-Tilt
11 'W'ARP	35 Mittlere Schaufel	59 Spiel-Tilt
12 W'A'RP	36 Obere Schaufel	60 Kristall
13 WA'R'P	37 Kontaktfelder links	61 Kristallsperre
14 WAR'P'	38 Kontaktfelder rechts	62 Oberer Arm
15 Linker Orbit unten	39 Linke Stoßbande	63 Unterer Arm
16 Linker Orbit oben	40 Rechte Stoßbande	64 Flipper LU gehalten
17 Linker Rampeneingang	41 Unterer Jet-Bumper	65 Flipper RU gehalten
18 Linker Rampenausgang	42 Linker Jet-Bumper	66 Flipper LO gehalten
19 Rechter Orbit unten	43 Rechter Jet-Bumper	67 Flipper RO gehalten
20 Rechter Orbit oben	44 Zeitzonensperre Alpha	68 Start
21 Rechter Rampeneingang	45 Zeitzonensperre Beta	69 Feuer
22 Rechter Rampenausgang	46 Zeitzonensperre Gamma	70 Linker Flipper
23 'M'AGNET	47 Zeitzonensperre Delta	71 Rechter Flipper
24 M'A'GNET	48 Kugelschacht 1	72 MagnoSave™

HINWEIS: Die in der Tabelle aufgeführten Zahlen entsprechen dem englischen Bildschirmtext.

Beim letzten als aktiv diagnostizierten Schalter erscheint ein **[X]**. Führen Sie diesen Test aus, wenn das System einzelne Schalter auf Position und Funktionstüchtigkeit testen soll.

VORSICHT: Die besten Testergebnisse erhalten Sie, wenn Sie immer einen Schalter nach dem anderen bedienen; wird mehr als ein Schalter aktiviert, zeigt das System nur Namen und Nummer des zuletzt aktivierten Schalters an. Sind weitere Schalter aktiviert, wenn der angezeigte Schalter gelöscht wird, werden Name und Nummer des zuletzt aktivierten Schalters angezeigt, bis dieser gelöscht wird usw., bis kein Schalter mehr aktiv ist.

TABELLE 10 MAGNETSPULEN

1 Abschuß	14 Sperre Alpha freigeben
2 Auswurf Kugelschacht	15 Sperre Beta freigeben
3 Knall	16 Sperre Gamma freigeben
4 Linke Stoßbande	17 Sperre Delta freigeben
5 Rechte Stoßbande	18 Auswurf Mitte
6 Linker Jet-Bumper	19 Oberer Auswurf stark
7 Rechter Jet-Bumper	20 Oberer Auswurf schwach
8 Unterer Jet-Bumper	21 Mittelrampe nach unten
9 Linke Klappzielbank hoch	22 Umleitung oben
10 Rechte Klappzielbank hoch	23 Umleitung unten
11 Sperre 1 freigeben	24 Mittlere Schaufel einziehen
12 Sperre 2 freigeben	25 MagnoSave™
13 Sperre 3 freigeben	26 Magno-Sperre

HINWEIS: Die in der Tabelle aufgeführten Zahlen entsprechen dem englischen Bildschirmtext.

3.3 MAGNETSPULENTEST

Bei diesem Test geben die Magnetspulen des Spiels der Reihe nach einen Impuls ab (siehe Tabelle 10 oben). Der Magnetspulentest verfügt über die drei Modi **Wiederholen, Anhalten und Durchlauf,** die weiter unten detailliert beschrieben werden. Mit Hilfe der Tasten Vor, Zurück und Eingabe können Sie zwischen den verschiedenen Modi wählen.

Unabhängig vom Testmodus sollte immer nur jeweils **eine** Magnetspule einen Impuls abgeben. Das System hat einen Fehler entdeckt, wenn im Wiederholungs- oder Durchlaufmodus kein Magnet einen Impuls abgibt, wenn eine Magnetspule einen Impuls abgibt und aktiviert bleibt, oder wenn mehr als eine Magnetspule einen Impuls abgibt.

Wiederholung Sendet einen Impuls an eine einzelne Magnetspule, die so lange Impulse abgibt, bis eine neue gewählt wird. In diesem Modus sollte nur die Magnetspule einen Impuls abgeben, die mit Name und Nummer im Display erscheint.

Anhalten Unterbricht den Test. In diesem Modus sollte von keiner Magnetspule ein Impuls ausgehen.

Durchlauf Sendet der Reihe nach einen Impuls an alle Magnetspulen (siehe Tabelle 10 oben). In diesem Modus sollte nur von der Magnetspule ein Impuls ausgehen, die mit Name und Nummer im Display erscheint.

TABELLE 11 BLINKLAMPEN

1 Linke Rücklaufbahn	5 Zeitzonensperre Beta
2 Rechte Rücklaufbahn	6 Zeitzonensperre Gamma
3 Time-Machine	7 Zeitzonensperre Delta
4 Zeitzonensperre Alpha	8 Kristall

TABELLE 12 KONTROLLAMPEN

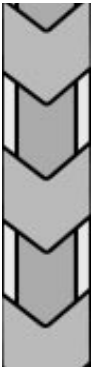
1 'S'CAN
2 S'C'AN
3 SC'A'N
4 SCA'N'
5 'W'ARP
6 W'A'RP
7 WA'R'P
8 WAR'P'
9 Orbit links: Pfeil
10 Orbit links: Mysterium
11 Orbit links: Time-Warp
12 Orbit links: Video leuchtet
13 Orbit links: Jets übernehmen
14 Orbit links: Bonus übern.
15 Rampe links: 3er-Jackpot
16 Rampe links: 2er-Jackpot
17 Rampe links: Jackpot
18 Rampe links: Pfeil
19 Rampe links: 5
20 Rampe links: 4
21 Rampe links: 3
22 Rampe links: 2
23 Rampe links: 1
24 'M'AGNET
25 M'A'GNET
26 MA'G'NET
27 MAG'N'ET
28 MAGN'E'T
29 MAGNE'T'
30 Rampe oben: Ultra-Jackpot
31 Rampe oben: Super-Jackpot
32 Rampe oben: Kontinente
33 Rampe oben: Pfeil
34 Rampe Mitte: Pfeil
35 Rampe Mitte: Sperre
36 Rampe Mitte: 4
37 Rampe Mitte: 3
38 Rampe Mitte: 2
39 Rampe Mitte: 1
40 Mitte: Pfeil
41 Mitte: Extraball
42 Mitte: Videomodus
43 Mitte: Scanner
44 Mitte: Time-Warp
45 Mitte: Sperre
46 Kontaktfelder links
47 Kontaktfelder rechts
48 Jet-Bumper links
49 Jet-Bumper rechts
50 Jet-Bumper unten
51 Rampe rechts: 3er-Jackpot
52 Rampe rechts: 2er-Jackpot
53 Rampe rechts: Jackpot
54 Rampe rechts: Pfeil
55 Rampe rechts: 5
56 Rampe rechts: 4
57 Rampe rechts: 3
58 Rampe rechts: 2
59 Rampe rechts: 1
60 Orbit rechts: Pfeil
61 Orbit rechts: Quickshot x5
62 Orbit rechts: Quickshot x4
63 Orbit rechts: Quickshot x3
64 Orbit rechts: Quickshot x2
65 Orbit rechts: Quickshot x1
66 MagnoSave™
67 Atlantis
68 Europa
69 Australien/Ozeanien
70 Antarktis
71 Nordamerika
72 Südamerika
73 Asien
74 Afrika
75 Ball Saver
76 Extraball
77 Sperre Drei
78 Sperre Zwei
79 Sperre Eins
80 Nicht belegt
81 Zeitzone: Alpha
82 Zeitzone: Beta
83 Zeitzone: Gamma
84 Zeitzone: Delta

HINWEIS: Die in der Tabelle aufgeführten Zahlen entsprechen dem englischen Bildschirmtext.

3.4 Blinklampentest

Bei diesem Test sendet das System der Reihe nach einen Impuls an alle Blinklampen (siehe Tabelle 11). Der Blinklampentest verfügt über die drei Modi **Wiederholen, Anhalten** und **Durchlauf,** die weiter unten detailliert beschrieben werden. Mit Hilfe der Tasten Vor, Zurück und Eingabe können Sie zwischen den verschiedenen Modi wählen.

Unabhängig vom Testmodus sollte immer nur jeweils **eine** Blinklampe einen Impuls abgeben. Das System hat einen Fehler entdeckt, wenn im Wiederholungs- oder Durchlaufmodus keine Lampe einen Impuls abgibt, wenn eine Lampe einen Impuls abgibt und aktiviert bleibt, oder wenn mehr als eine Lampe einen Impuls abgibt.



Wiederholung Sendet einen Impuls an eine einzelne Blinklampe, die so lange Impulse abgibt, bis eine neue gewählt wird. In diesem Modus sollte nur von der Blinklampe ein Impuls ausgehen, die mit Name und Nummer im Display erscheint.

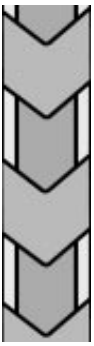
Anhalten Unterbricht den Test. In diesem Modus sollte von keiner Blinklampe ein Impuls ausgehen.

Durchlauf Sendet der Reihe nach einen Impuls an alle Blinklampen (siehe Tabelle 10 oben). In diesem Modus sollte nur von der Blinklampe ein Impuls ausgehen, die mit Name und Nummer im Display erscheint.

3.5 Einzelne Lampen Testen

Bei diesem Test sendet das System der Reihe nach einen Impuls an alle Kontrollampen (siehe Tabelle 12). Der Einzellampentest verfügt über die drei Modi **Wiederholen, Anhalten** und **Durchlauf,** die weiter unten detailliert beschrieben werden. Mit Hilfe der Tasten Vor, Zurück und Eingabe können Sie zwischen den verschiedenen Modi wählen.

Unabhängig vom Testmodus sollte immer nur jeweils **eine** Lampe einen Impuls abgeben. Das System hat einen Fehler entdeckt, wenn im Wiederholungs- oder Durchlaufmodus keine Lampe einen Impuls abgibt, wenn eine Lampe einen Impuls abgibt und aktiviert bleibt, oder wenn mehr als eine Lampe einen Impuls abgibt.



Wiederholung Sendet einen Impuls an eine einzelne Blinklampe, die so lange Impulse abgibt, bis eine neue gewählt wird. In diesem Modus sollte nur von der Blinklampe ein Impuls ausgehen, die mit Name und Nummer im Display erscheint.

Anhalten Unterbricht den Test. In diesem Modus sollte von keiner Blinklampe ein Impuls ausgehen.

Durchlauf Sendet der Reihe nach einen Impuls an alle Blinklampen (siehe Tabelle 10 oben). In diesem Modus sollte nur von der Blinklampe ein Impuls ausgehen, die mit Name und Nummer im Display erscheint.

3.6 Alle Kontrollampen Testen

Bei diesem Test sendet das System gleichzeitig einen Impuls an alle Kontrollampen des Spiels. Das System hat einen Fehler entdeckt, wenn eine der Kontrollampen nicht aufleuchtet oder irgendein anderes Ergebnis erzielt wird.

3.7 Alle Kontrollampen Und Blinklampen Testen

Bei diesem Test sendet das System gleichzeitig einen Impuls an alle Kontroll- und Blinklampen des Spiels. Das System hat einen Fehler entdeckt, wenn eine der Kontroll- oder Blinklampen nicht aufleuchtet oder irgendein anderes Ergebnis erzielt wird.

3.8 Sound- Und Musiktest

Bei diesem Test wird das Sound- und Musiksystem auf die Probe gestellt. Das System hat einen Fehler entdeckt, wenn weder Musik noch Sprachausgabe zu hören ist oder irgendein anderes Ergebnis erzielt wird.

HINWEIS: Sollten Probleme auftreten, überprüfen Sie bitte zunächst die Einstellungen zur Lautstärkeregelung des Spiels.

MERKE: ENTFERNEN SIE DIE KUGELN, BEVOR SIE IHR SPIEL WEGRÄUMEN. ROSTENDE KUGELN BESCHÄDIGEN IHRE SPIELFLÄCHE.

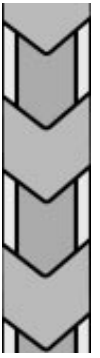
3.9 DISPLAYTEST

Mit diesem Test überprüft das System jeden einzelnen Punkt des Punktmatrix-Displays, indem die Helligkeit aller Punkte gleichzeitig von Null auf maximal gefahren wird und anschließend wieder zurück. Bei jedem abweichenden Ergebnis hat das System einen Fehler entdeckt.

3.10 FLIPPERTEST

Bei diesem Test sendet das System der Reihe nach einen Impuls an die Flipperspulen (siehe Tabelle 13 unten). Der Flippertest verfügt über die drei Modi **Wiederholen, Anhalten** und **Durchlauf,** die weiter unten detailliert beschrieben werden. Mit Hilfe der Tasten Vor, Zurück und Eingabe können Sie zwischen den verschiedenen Modi wählen.

Unabhängig vom Testmodus sollte immer nur jeweils **eine** Spule einen Impuls abgeben. Das System hat einen Fehler entdeckt, wenn im Wiederholungs- oder Durchlaufmodus keine Spule einen Impuls abgibt, wenn eine Spule einen Impuls abgibt und aktiviert bleibt, oder wenn mehr als eine Spule einen Impuls abgibt.



Wiederholen Sendet einen Impuls an eine einzelne Spule, die so lange Impulse abgibt, bis eine neue gewählt wird. In diesem Modus sollte nur von der Spule ein Impuls ausgehen, die mit Name und Nummer im Display erscheint.

Anhalten Unterbricht den Test. In diesem Modus sollte von keiner Spule ein Impuls ausgehen.

Durchlauf Sendet der Reihe nach einen Impuls an alle Spulen (siehe Tabelle 13 unten). In diesem Modus sollte nur von der Spule ein Impuls ausgehen, die mit Name und Nummer im Display erscheint.

TABELLE 13 FLIPPERSPULEN

1 Unten links halten	4 Unten rechts schießen
2 Unten links schießen	5 Oben rechts halten
3 Unten rechts halten	6 Oben rechts schießen

HINWEIS: Die in der Tabelle aufgeführten Zahlen entsprechen dem englischen Bildschirmtext.

3.11 Kristalltest

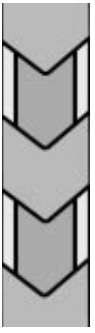
Mit diesem Test überprüft das System die Servomotoren des Kristalls. Mit Hilfe der Tasten Vor, Zurück und Eingabe können Sie die Testarten 'Nach Links Bewegen' und 'Nach Rechts Bewegen' wählen.

3.12 Armtest

Mit diesem Test überprüft das System die Servomotoren des Magno-Lock-Arms. Während des Tests sollte sich der Arm wiederholt zwischen seiner höchsten und niedrigsten Position hin- und herbewegen. Bei jedem anderen Ergebnis hat das System einen Fehler entdeckt.

WERKZEUGE

Gehen Sie vom Hauptmenü aus in Kategorie 4 und drücken Sie die **Eingabetaste**, um das Werkzeugmenü anzuzeigen. Das Werkzeugmenü enthält folgende Kategorien:



- **4.1 Bilanzen Löschen**
- **4.2 Credits Löschen**
- **4.3 High-Scores Zurücksetzen**
- **4.4 Grand Champions Zurücksetzen**
- **4.5 Werkseinstellungen**
- **4.6 Auf Werkseinstellungen Zurücksetzen**
- **4.7 Einbrennen**

Mit Hilfe der Tasten **Vor, Zurück** und **Eingabe** können Sie die gewählte Werkzeugfunktion ausführen. Die verfügbaren Funktionen werden weiter unten detailliert beschrieben.

4.1 Bilanzen Löschen

Setzt alle Bilanzpunkte in sämtlichen Buchhaltungsmenüs auf Null zurück.

4.2 Credits Löschen

Setzt alle Spiel-Credits auf Null zurück.

4.3 High-Scores Zurücksetzen

Setzt alle High-Score-Tabellen und Champion-Ergebnisse auf die Werte zurück, die als Backup-Scores im High-Score-Einstellungsmenü aufgeführt sind.

4.4 Grand Champion Zurücksetzen

Setzt den Grand-Champion-Score auf den Wert zurück, der als Backup-Score im High-Score-Einstellungsmenü aufgeführt ist (2.3.11).

4.5 Werkseinstellungen

Setzt alle Spieleinstellungsoptionen auf ihre Standard-Werkseinstellungen zurück.

4.6 Auf Werkseinstellungen Zurücksetzen

Setzt das Spiel auf seinen Ursprungszustand ab Werk zurück, indem der Reihe nach die Werkzeugfunktionen **Bilanzen löschen, Credits löschen, Zurücksetzen** und **Werkseinstellungen** ausgeführt werden.

4.7 EINBRENNEN

Führt einen Endlostest sämtlicher Mechaniken, Kontroll- und Blinklampen des Spiels durch. Ein "Burn-In" kann bei der Diagnose von periodisch auftretenden Problemen hilfreich sein.

BEENDEN

Gehen Sie vom Hauptmenü aus in Kategorie 5 und drücken Sie die **Eingabetaste**, um das Bedienungsmenü zu verlassen.

FLIPPER-TIPS VON JONAS MARTINSSON

Es ist nicht einfach, das Spiel mit dem Flipper zu beherrschen. Die folgenden Techniken werden Ihnen auf Ihrem Weg zur Flipper-Meisterschaft helfen.

ALLGEMEINE TECHNIKEN

RÜTTELN

Das Rütteln ist eine wichtige Methode zum Kontrollieren der Kugel, wenn diese sich nicht in der Nähe der Flipperkellen befindet. Sie ist zum Beispiel hilfreich, wenn man die Kugel über längere Zeit in den Bumpern halten möchte, kann aber auch den Abprall von einem Spielfeldobjekt verstärken, wenn abzusehen ist, daß die Kugel eine gefährliche Richtung nehmen könnte.

Es ist vor allem wichtig zu wissen, wie stark man an dem Flipper rütteln darf, bevor er das Spiel abbricht (Tilt). Die Tilt-Empfindlichkeit unterscheidet sich von Flipper zu Flipper - es kann also eine Weile dauern, bis man diese bei einem neuen Gerät herausfindet. Man sollte auch wissen, wie der Tilt-Mechanismus funktioniert. Es handelt sich um ein Gewicht an einem Pendel, das eine Tilt-Warnung auslöst, wenn es zu weit in eine Richtung ausschlägt. Das sollte man im Auge behalten und den Flipper immer nur in eine Richtung stoßen. Befindet sich die Kugel beispielsweise im Bereich der Innen- oder Außenbahneingänge, werden Sie vielleicht versuchen, den Tisch so lange zu rütteln, bis die Kugel außer Gefahr ist. Das kann man durchaus machen, wobei selbst ziemlich kräftiges Rütteln möglich ist. Sie sollten aber darauf achten, Ihre Stöße mit dem richtigen Timing auszuführen, so daß der Ausschlag des Pendels nicht bei jedem Stoß verstärkt wird. (Keine Angst - ich werde hier nicht versuchen, die physikalischen Grundlagen des Pendels zu vertiefen; schlagen Sie bitte in einem Physikbuch nach, wenn Sie sich dafür interessieren). Anfangs ist es fast unmöglich, den Stößen das richtige Timing zu geben, doch mit ein wenig Übung bekommt man bald das richtige Gefühl dafür.

Die Kugel Halten

Ziel: Es gibt verschiedene Gründe, die Kugel in Ruhestellung zu halten. Oft ist es einfacher, einen guten Schuß auszuführen, wenn die Kugel vorher ruht, weil man dann eine bessere Kontrolle über Geschwindigkeit und Drall der Kugel hat. Die Methode ist auch nützlich, wenn Sie Tempo aus dem Spiel nehmen und sich ein paar Sekunden Ruhe gönnen möchten. Darüber hinaus gilt sie als grundlegende Technik bei Spielen mit mehreren Bällen und als Vorbereitung für einen Stoßbandenpaß.

Beschreibung: Eine gehaltene Kugel liegt bewegungslos im Gelenk einer angehobenen Flipperkelle. Diese grundlegende Flippertechnik läßt sich auf unterschiedliche Weise ausführen. In den folgenden Abschnitten werden die häufigsten Methoden detailliert erläutert.

Stossbanden

Im allgemeinen ist es sinnvoll, die Kugel nach Möglichkeit von den Stoßbanden fernzuhalten, denn Abpraller von diesen tückischen Objekten können fatale Folgen haben. Eine Kugel fällt zum Beispiel häufig auf die Stoßbande, wenn sie langsam aus einer Schleife kommt. Das kann vermieden werden, indem man den Flipper zur Seite stößt, bevor die Kugel die Schleife verläßt. Dieser Stoß schickt die Kugel (hoffentlich) ein Stück weiter in die Spielfeldmitte, an der Stoßbande vorbei und hinunter zur Flipperkelle, wo man sie dann halten kann.

Versuchen Sie, eine Stelle der Stoßbande zu finden, von der aus die Kugel normalerweise geradewegs in die gegenüberliegende Außenbahn gestoßen wird. Trifft die Kugel diese Stelle, stoßen Sie den Tisch abrupt nach vorne, so daß die Kugel über die Außenbahn hinwegrollt. Trifft eine Kugel unterhalb dieser Stelle auf, müßte man den Tisch eigentlich auf sich zu stoßen. Da dies nicht möglich ist, stoßen Sie den Tisch kurz vorher nach vorn, so daß er genau in dem Moment zurückschwingt, in dem die Kugel auf die Bande trifft. Bleibt zu hoffen, daß die Kugel nicht zur gegenüberliegenden Bande schießt, sondern auf die gegenüberliegende Flipperkelle fällt. Kugeln, die oberhalb dieser Stelle auf die Stoßbande treffen, können mit einem Stoß nach vorne weiter oben ins Spielfeld befördert werden.

ABFANGEN DER KUGEL

Abruptes Abfangen (Dead Catch/Drop Catch)

Ziel: Halten einer Kugel oder Reduzierung ihrer Geschwindigkeit.

Beschreibung: Ein sogenannter "Dead Catch" (auch "Drop Catch" genannt) kann sehr beeindruckend wirken. Um ihn zu beherrschen, müssen Sie zunächst das richtige Timing finden. Das Geheimnis liegt darin, die Flipperkelle genau in dem

Moment loszulassen, in dem die Kugel sie berührt - das wirkt wie ein Dämpfer und bremst die Kugel abrupt ab. Bei einem perfekten Dead Catch hat man den Eindruck, die Kugel würde regelrecht an der Flipperkelle "kleben". Besondere Vorsicht ist geboten, wenn eine Kugel mit viel Drall abgefangen werden soll. Schätzt man den Effet falsch ein, kann die Kugel unerwartet zwischen den Flippern hindurchschießen.

Line Catch

Ziel: Halten einer Kugel, Reduzierung der Geschwindigkeit oder Vorbereitung einer Rückhand.

Beschreibung: Hier handelt es sich um das entgegengesetzte Manöver zum "Dead Catch". Es hört sich möglicherweise zunächst etwas merkwürdig an, wenn man es noch nie gesehen hat. Diese Technik ist sehr viel schwieriger zu meistern als der Dead Catch, weil das richtige Timing nicht so einfach zu finden ist. Man betätigt die Flipperkelle so, daß sie ihre höchste Position nur einen Sekundenbruchteil vor Auftreffen der Kugel erreicht. In diesem winzigen Moment hat die Flipperkelle weniger Kraft als sonst, so daß die Kugel darauf gleichsam "stirbt". Je weiter an der Kellenspitze die Kugel auftrifft, desto einfacher ist dieses Manöver durchzuführen. Warum verliert die Flipperkelle gerade bei Erreichen ihrer höchsten Position an Kraft? Der Grund liegt darin, daß sie mit unterschiedlichen Spannungsstärken versorgt wird - eine für die Abschlagskraft und eine für das Halten der Kelle in Position. Beim Live Catch nutzt man den Sekundenbruchteil zwischen beiden Spannungsstärken, in dem die Leistung gerade abfällt.

PÄSSE

Pass Durch Abpraller (Bounce Pass)

Ziel: Umlenken der Kugel von einer Flipperkelle zur anderen unter gleichzeitiger Reduzierung der Geschwindigkeit.

Beschreibung: Das Ausführen eines sogenannten "Bounce Pass" ist ganz leicht - Sie tun gar nichts und lassen die Flipperkellen einfach in der Ruhestellung! Etwas kniffliger ist es allerdings, den richtigen Moment für einen "Bounce Pass" vorauszuahnen. Der Trick besteht darin, die Kugel von einer Flipperkelle in Ruhestellung abprallen und auf die gegenüberliegende Kelle auftreffen zu lassen. Sie müssen sicher sein, daß die Kugel die richtige Geschwindigkeit und den richtigen Drall hat und im richtigen Winkel auf die Flipperkelle trifft. Ist die Kugel zu langsam, schafft sie es nicht bis zur anderen Flipperkelle und rollt zwischen den beiden Kellen hindurch ins Aus. Manchmal kann man einer langsamen Kugel durch einen Stoß nach vorne noch zusätzlichen Schwung geben. Ist umgekehrt die Geschwindigkeit zu hoch, schießt die Kugel nach oben an die Stoßbande, und Sie verlieren die Kontrolle. Man sollte auch darauf achten, an

welcher Stelle der Flipperkelle die Kugel auftrifft. Je weiter oben an der Spitze, desto langsamer wird der Paß. Die größte Gefahr besteht gewöhnlich dann, wenn die Kugel nahe am Gelenk der Flipperkelle auftrifft. Wenn sie hier einen Teil der Innenbahn berührt, verliert sie ihren ganzen Schwung und läuft statt dessen parallel zum Flipper durch die Mitte ins Aus.

Rampenpass (hold pass)

Ziel: Umlenken der Kugel von einer Flipperkelle zur anderen unter gleichzeitiger Reduzierung der Geschwindigkeit.

Beschreibung: Kommt eine Kugel über die Innenbahn herunter, kann ein sogenannter "Hold Pass" nützlich sein. Halten Sie einfach die Flipperkelle auf der Seite der herunterkommenden Kugel hoch und lassen sie die Kugel wie über eine Rampe springen. Langsameren Kugeln kann auch mit einem Stoß im rechten Moment nachgeholfen werden oder durch "Antippen" mit dem Flipper, wenn sich die Kugel direkt auf der Spitze ("am oberen Ende der Rampe") befindet, um sie so zur anderen Kelle zu befördern.

Stossbandenpass (slingshot pass)

Ziel: Umlenken einer gehaltenen Kugel von einer Flipperkelle zur anderen.

Beschreibung: Diese Technik hängt stark vom jeweiligen Spiel ab, kann jedoch bei den meisten Geräten angewendet werden und ist je nach Automat unterschiedlich schwer zu handhaben. Durch schnelles Loslassen und Hochschnellen der Flipperkelle, die die Kugel hält, können Sie die Stoßbande unten treffen und die Kugel so auf die andere Flipperkelle schießen oder hinüberrollen lassen.

RETTUNGSTECHNIKEN

Techniken zur Rettung der Kugel sind noch wichtiger als die Halte- und Paßtechniken. Wenn Sie eine Kugel nicht vor dem Aus retten können, hat es wenig Sinn, das Festhalten und Passen zu beherrschen.

Rettung Vor Den Aussenbahnen

Nur mit einiger Erfahrung erkennt man, ob eine Kugel direkt auf die Außenbahn zuläuft oder sie um wenige Millimeter verpaßt. Droht die Kugel geradewegs über die Außenbahn ins Aus zu rollen, hilft nur noch ein heftiger Vorwärtsstoß im richtigen Augenblick, so daß die Kugel die Außenbahn verfehlt. Wenn die Kugel an den Zugängen von Innen- und Außenbahn hin- und herspringt und Sie nicht sicher sind, welche Bahn sie nehmen wird, hilft ein Rütteln des Gerätes im allgemeinen weiter. Durch richtiges Rütteln erhält die Kugel die nötige Geschwindigkeit, um aus der Gefahrenzone wieder in die Spielfeldmitte zu gelangen.

Rettung Vor Dem Aus Durch Die Mitte (slap save)

Die Rettung einer Kugel vor dem Aus durch die Mitte erfordert den Einsatz beider Flipperkellen - allerdings nicht gleichzeitig. Befördern Sie die Kugel zunächst mit der Flipperkelle, die der Kugel am nächsten ist, zur anderen Kelle, mit der Sie sie dann zurück ins Spielfeld schießen. Der zweite Flipper sollte nur einen Sekundenbruchteil nach dem ersten betätigt werden. Um die Kugel mit dem ersten Flipper zu erreichen, ist häufig ein seitlicher Stoß nötig. Das kann ein Schlag gegen die Tischseite sein, mit dem man sowohl einen Stoß als auch den Flipper auslöst, daher die Bezeichnung "Slap Save" (slap = Schlag/Klaps). Es ist allerdings so gut wie unmöglich, mit einem "Slap Save" einen kontrollierten Schuß auf ein Ziel auszuführen.

Rückpraller (bang back)

Eine Kugel, die über die Außenbahn ins Aus gerollt ist, kann durch heftige Stöße nach oben zwischen den Flipperkellen hindurch wieder ins Spiel befördert werden. Man muß nicht betonen, daß hierzu ein heftiges Rütteln des Tisches erforderlich ist. Halten Sie die über der Kugel befindliche Flipperkelle hoch und versetzen Sie dem Tisch einen kräftigen Stoß nach vorne. Verläuft das Manöver erfolgreich, rollt die Kugel ins Spiel zurück, ohne daß der Automat abbricht (Tilt).

Wiederbellebung (death save)

Ein sogenannter "Death Save" ist etwas einfacher auszuführen als ein "Bang Back" und erfordert nicht ganz so viel Kraftaufwand. Eine "Wiederbelebung" kann aufgrund der Beschaffenheit des "Abflußbereichs" (Aus) nur ausgeführt werden, wenn die Kugel über die rechte Außenbahn ins Aus rollt. Halten Sie den linken Flipper hoch, lassen Sie die Kugel unter der rechten Flipperkelle entlang und über den Kugelschacht rollen und versetzen Sie dem Gerät genau in dem Augenblick einen kräftigen Stoß nach vorn, in dem die Kugel das ins Aus führende Metall unter der linken Flipperkelle trifft. Wird der Stoß stark genug und im richtigen Moment ausgeführt (und sofern der Flipper nicht "tilt"), schießt die Kugel gegen die Rückseite des linken Flippers, von dort auf den rechten Flipper und wieder zurück ins Spiel.

Wird Schon Gutgehen (chill save)

Diese Methode ist nur bei Spielen wie ***TIMESHOCK!*** von Bedeutung, bei denen sich ein Mittelpfosten zwischen den Flippern befindet. Der Name bezieht sich darauf, daß man die Rettung der Kugel ganz cool und mit Überlegung besagtem Pfosten überläßt, ohne die Flipper zu benutzen. Lassen Sie die Flipperkellen dabei lieber unten, denn die Kugel geht beim Abprall vom Mittelpfosten natürlich schneller verloren, wenn die Flipperkellen hochgehalten werden.

(Jonas Martinsson ist Weltweiter Grand Champion bei Pro Pinball: The Web)

LEGENDE

1. Linke Außenbahn
2. Linke Innenbahn
3. Linke Stoßbande
4. Aus (“Abfluß”)
5. Rechte Stoßbande
6. Rechte Innenbahn
7. Rechte Außenbahn
8. Abschußbahn
9. Ziel ‘P’
10. Rechter Orbit
11. Obere Schaufel
12. Rechte Rampe
13. Rechte Klappzielbank
14. Jet-Bumper
15. Rechte Bonus-Kontaktfelder
16. Linke Bonus-Kontaktfelder
17. Ziel ‘R’
18. Mittlere Schaufel
19. Ziel ‘A’
20. Mittlerer Orbit/Mittlere Rampe
21. Obere Rampe
22. Linke Klappzielbank
23. Linke Rampe
24. Linker Orbit
25. Ziel ‘W’

A. Zeitmaschine mit Magno-Sperre

B. MagnoSave™

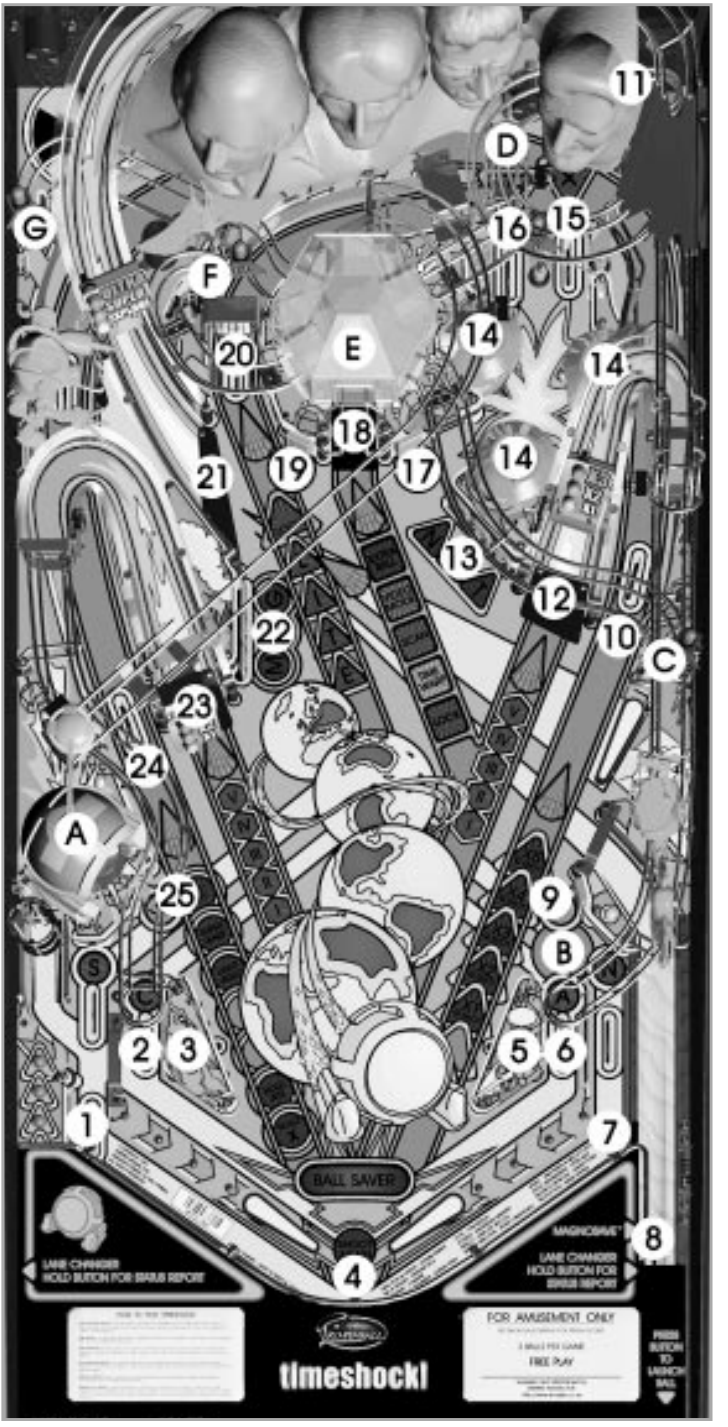
C. Sperrpunkt ‘Das Alte Rom’

D. Sperrpunkt ‘Die Gegenwart’

E. Der Zeitkristall

F. Sperrpunkt ‘Die Prähistorische Ära’

G. Sperrpunkt ‘Die Entfernte Zukunft’



TECHNISCHES HANDBUCH
PRO PINBALL: TIMESHOCK!

PC-CD-ROM-VERSION

INHALT

1. Installation: DOS- & Windows 95-Versionen 2
2. Spielstart/Standardsteuerungen 3
3. Optionen 3
4. Spieloptionen 8
5. *Timeshock!* Weltweite High Score-Tabelle 8
6. SciTech's Display Doctor V5.3 8
7. Internet-Updates 9
8. Mindest- und optimale Systemvoraussetzungen 9
9. Technische Hilfe 10

timeshock! empire INTERACTIVE

1. INSTALLATION

Die PC-CD umfaßt zwei Versionen von ***Pro Pinball: Timeshock!***:

1. Eine mit DirectX 3 ausführbare Windows 95-Version.
2. Eine DOS-Version.

Im Bezug auf Stil und Gameplay sind beide Versionen identisch. Auch im Hinblick auf die Leistung nehmen sich die Versionen nicht viel, wobei jede Version separat installiert werden muß und ihr eigenes Installationsprogramm hat.

Installation: Windows 95-Version

Legen Sie die '***Pro Pinball: Timeshock!***'-CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk ein. Ist die automatische Ausführungsfunktion aktiviert, beginnt die Installation des Programms automatisch. Ist sie deaktiviert, klicken Sie auf das "Arbeitsplatz"-Symbol und dann auf Ihr CD-ROM-Laufwerk. Wählen Sie anschließend "Setup", um das Installationsprogramm auszuführen, befolgen Sie die Bildschirmanweisungen und wählen Sie eine der folgenden vier Installationsgrößen:

KLEIN: Es werden nur die Programm- und Konfigurationsdateien auf die Festplatte kopiert.

MITTEL: Kleine Installation einschließlich Soundeffekte.

GROSS: Mittlere Installation einschließlich Tischgrafiken.

SEHR GROSS: Große Installation einschließlich Optionen DIASHOW und TISCH ANSEHEN.

Je größer die Installationsgröße, desto kürzer die Ladezeiten beim Programmstart. Während der Installation werden alle notwendigen Dateien auf Ihre Festplatte kopiert und eine Programmverknüpfung erstellt. Nehmen Sie die CD nach Abschluß der Installation bitte NICHT aus dem CD-ROM-Laufwerk. Klicken Sie nun auf PLAY (SPIELEN), kann's losgehen. WICHTIG: ***Timeshock!*** setzt DirectX 3 oder höher voraus. Falls DirectX 3 also noch nicht auf Ihrem System installiert ist, wählen Sie bitte die entsprechende Option.

Installation: DOS-Version

Legen Sie die '***Pro Pinball: Timeshock!***'-CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk ein. Schalten Sie auf Ihr CD-ROM-Laufwerk um (z.B. D:) und geben Sie nach dem DOS-Prompt INSTALL ein. Befolgen Sie daraufhin die Bildschirmanweisungen.

KLEIN: Es werden nur die Programm- und Konfigurationsdateien auf die Festplatte kopiert.

MITTEL: Kleine Installation einschließlich Soundeffekte.

GROSS: Mittlere Installation einschließlich Tischgrafiken.

SEHR GROSS: Große Installation einschließlich Optionen DIASHOW und TISCH ANSEHEN.

Je größer die Installationsgröße, desto kürzer die Ladezeiten beim Programmstart. Die CD muß auch nach Abschluß der Installation im CD-ROM-Laufwerk eingelegt bleiben. Gehen Sie in das Verzeichnis, in dem Sie die

Programmdateien installiert haben, und geben Sie SHOCK ein, um Ihr erstes Spiel zu starten.

Um Ihnen die Auswahl Ihrer Videoeinstellungen zu erleichtern, wurde im Verzeichnis SCITECH eine Shareware-Version von 'SciTech's UNIVBE Display Doctor' bereitgestellt. Für Videokarten, die dem VESA 1.2-Standard entsprechen, ist dieser Treiber jedoch nicht notwendig. Siehe 'SciTech's Display Doctor V5.3' weiter unten.

2. SPIELSTART/STANDARDSTEUERUNGEN

Haben Sie die Windows 95-Version mit der Verknüpfung bzw. die DOS-Version durch Eingabe von SHOCK gestartet, erscheint das Hintergrunddisplay des Flippers. Wählen Sie daraufhin einfach das Tisch-Symbol, um die Simulation zu starten. Während des Spiels muß die CD im CD-ROM-Laufwerk eingelegt bleiben.

Die ***Timeshock!***-Standardtasten sind folgende:

- *Pfeiltasten* und *Eingabetaste* zur Navigation und Auswahl einer Option.
- *"S"* zum Start eines neuen Spiels oder Aufnahme eines zusätzlichen Spielers (max. 4 Spieler).
- *Umschalttaste* für den rechten und linken Flipper.
- *Rücktaste* für die Funktion MAGNOSAVE (sofern aktiviert).
- *Linke ALT-Taste*, um den Tisch links anzustoßen.
- *Rechte ALT-Taste*, um den Tisch rechts anzustoßen.
- *Leertaste*, um den Tisch hoch- bzw. nach vorn zu stoßen.
- *Eingabetaste*, um die Kugel ins Spiel zu schießen.
- *Escape-Taste*, um das Spiel zu unterbrechen.
- Haben Sie eine Höchstpunktzahl erreicht, können Sie mit den *Flippertasten* durch die Buchstaben gehen. Drücken Sie die *Abschußtaste*, um den markierten Buchstaben zu wählen.

3. OPTIONEN

Wählen Sie das auf dem Hintergrunddisplay angeordnete Schieber-Symbol, um die Spieloptionen einzusehen. Einige dieser Optionen stehen auch während des Spiels zur Verfügung, doch wenn Sie den Tisch konfigurieren möchten, müssen Sie Ihr Spiel zuerst beenden. Ihre Änderungen werden schließlich in einer Spielkonfigurationsdatei gespeichert und bilden damit die Startoptionen für das nächste Spiel.

Tischperspektive

Timeshock! bietet mehrere Tischperspektiven. Die kleinen Bilder am unteren Bildschirmrand stellen die verschiedenen Optionen dar, wogegen die Großansicht ein detaillierteres Bild Ihrer aktuellen Auswahl liefert. Drücken Sie zur Wahl der gewünschten Perspektive einfach die *Pfeiltasten* oder die *Eingabetaste*.

Steuerungen

Mit dieser Option können Sie die ***Timeshock!***-Funktionstasten konfigurieren. Betätigen Sie die *Eingabetaste*, um die Standardtastenzuteilung zu ändern, oder die *Escape-Taste*, um abzubrechen. Drücken Sie für jede der daraufhin aufgeführten Funktionen einfach die gewünschte Taste. Drücken Sie während der Auswahl die *Escape-Taste*, wird für die aktuelle Funktion automatisch die vorherige Taste gewählt.

Achten Sie darauf, daß Sie unterschiedlichen Funktionen nicht dieselbe Taste zuordnen. Dagegen können Sie einer Funktion jedoch durchaus zwei Tasten, d.h. beispielsweise die linke STRG- und linke Umschalttaste für den linken Flipper zuordnen. Halten Sie dazu die erste Taste gedrückt, bevor Sie die zweite betätigen.

Grafiken

Bildschirmpufferung

Ist diese Option eingeschaltet, werden im internen Speicher Ihrer Videokarte jeweils zwei Vollbilder des Tisches festgehalten, wodurch die Kugelbewegungen allgemein flüssiger wirken. Bei hoher Auflösung steht diese Funktion jedoch möglicherweise nicht zur Verfügung, da sehr hohe Auflösungen einen großen Videospeicherbedarf haben.

Auflösung

Timeshock! kann mit Auflösungen von 640x480 bis 1600x1200 ausgeführt werden. Abhängig von der Spezifikation Ihres Systems, Ihrem verfügbaren Arbeits- und Videospeicher und ob die Pufferungsoption (siehe oben) aktiviert ist, können einige Modi unter Umständen jedoch nicht gewählt werden. ***Timeshock!*** ermittelt dabei automatisch, welche Optionen Ihre Hardware unterstützen kann.

Farben

Timeshock! unterstützt fünf Farbtiefen: 256 Colours (256 Farben), 256+ Colours (256+ Farben), Hi Colour (65.000 Farben), Hi Colour (65.000+ Farben) und True Colour (16 Millionen Farben). Die mit einem + gekennzeichneten Farbtiefen deuten auf die Verwendung einer Dither-Funktion, die die Darstellung des Tisches verbessert. Experimentieren Sie ruhig ein wenig. Auch bei dieser Funktion ermittelt ***Timeshock!*** automatisch die auf Ihrem System bestmögliche Farbtiefe. Höhere Farbtiefen stellen gewöhnlich größere Ansprüche an Ihren Arbeitsspeicher, Videospeicher und Systemprozessor.

Detail

Es empfiehlt sich, das Spiel zunächst auf niedrigster Detailstufe zu beginnen und die Einstellungen dann Ihren Wünschen und der Leistung Ihres Systems entsprechend zu ändern. Sollten die Kugelbewegungen zu langsam oder ruckartig verlaufen, wählen Sie einfach eine niedrigere Detaileinstellung. Zu den Optionen gehören NIEDRIG, NORMAL, HOCH und SEHR HOCH.

Punktmatrix-Aktualisierung

Diese Option legt fest, wie oft die Punktmatrixanzeige aktualisiert wird. Eine niedrigere Aktualisierungsrate bietet glattere Kugelbewegungen, eine höhere dagegen qualitativ bessere Animationen.

Punktmatrixgröße

Die Größe der Punktmatrixanzeige kann geändert werden. Sie haben hierbei die Wahl zwischen vier Optionen und einer automatischen Einstellung.

Blinkaktivität

Diese Option bezieht sich auf die Blinkaktivität pro Vollbild während des Spiels. Höhere Einstellungen bieten einen höheren Realitätsgrad, während niedrigere Einstellungen auf langsameren Systemen oft flüssigere Kugelbewegungen ermöglichen.

'Frenzy'-Blinkaktivität

Diese Funktion bezieht sich auf die Blinkaktivität während einer 'Frenzy'-Runde. Höhere Einstellungen bieten einen höheren Realitätsgrad, während niedrigere Einstellungen auf langsameren Systemen oft flüssigere Kugelbewegungen ermöglichen.

'Frenzy'-Kugelschatten

Diese Option bezieht sich auf die Kugelschatten während einer 'Frenzy'-Runde. Höhere Einstellungen bieten einen höheren Realitätsgrad, während niedrigere Einstellungen auf langsameren Systemen oft flüssigere Kugelbewegungen ermöglichen.

Lichteraktualisierung pro Vollbild

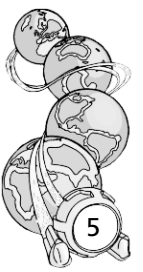
Diese Funktion legt fest, wie oft die Tischlichter aktualisiert werden. Niedrigere Einstellungen bieten flüssigere Kugelbewegungen, höhere einen höheren Realitätsgrad.

Punktmatrix

Über die Punktmatrixanzeige erhalten Sie Einblick in den aktuellen Punktestand, Videos und zusätzliche Informationen. Die Eigenschaften des Punktmatrixdisplays können Ihren Wünschen entsprechend eingestellt werden. Wählen Sie OPAK, sind keine darunterliegenden Tischmerkmale zu sehen, wählen Sie TRANSPARENT, sind die Kugelbewegungen dagegen sichtbar. Das Punktmatrixdisplay kann auch PERMANENT oder INTELLIGENT angezeigt werden. Wählen Sie eine 'intelligente' Anzeige, schaltet sich das Punktmatrixdisplay nur bei wichtigen Ereignissen ein oder wenn es dem Spieler bestimmte Informationen mitzuteilen hat.

Stoß-Scrolling

Stoßen Sie während des Spiels den Tisch an, bewegt sich die Bildschirmanzeige gewöhnlich, doch wie sie sich bewegt, wird mit dieser Option festgelegt. Das Stoß-Scrolling ist besonders dann nützlich, wenn Ihre Grafikkarte das Abrollen des Bildschirms in horizontaler Richtung



nicht unterstützt. Hat Ihre Grafikkarte also Schwierigkeiten mit dem Bildlauf in vier Richtungen, wählen Sie die unten beschriebene Funktion '2 RICHTUNGEN'. Sie haben sechs Auswahlmöglichkeiten:

Deaktiviert
Zwar bewegt sich der Schirm beim Anstoßen nicht, doch hat Ihr Handeln trotzdem eine Wirkung!

2 Richtungen –
Diese Option dient lediglich der 32-Bit-Windows-Version, wobei nur die vertikalen Stoßbewegungen angezeigt werden, ganz gleich, ob Sie den Tisch seitwärts oder nach oben stoßen. Zur Anzeige einer Tischbewegung springt der Schirm.

2 Richtungen
Diese Option ist der zuvor erwähnten ähnlich, nur daß die Bildschirmbewegungen glatt verlaufen.

2 Richtungen +
Diese Option dient lediglich der DOS-Version, wobei sowohl vertikale als auch horizontale Stöße anhand glatter vertikaler Bewegungen angezeigt werden.

4 Richtungen –
DOS-Version: Vertikale Stöße werden anhand glatter vertikaler Bewegungen angezeigt, seitliche Stöße dagegen anhand horizontaler Sprünge.

Windows-Version: Stöße werden durch Sprünge in alle Richtungen angezeigt.

4 Richtungen
Stöße werden anhand glatter Bewegungen in alle Richtungen angezeigt.

Sound

Die Tonausgabe bzw. der Sound, hier *Dolby Surround Sound*™, bildet einen integralen Bestandteil des Gameplays.

Sie haben folgende Soundkonfigurationsoptionen:

Mechanischen Sound testen
Testet die mechanischen Soundeffekte des Spiels (z.B. die Flipper).

Sprachausgabe und SFX testen
Testet die Sprachausgabe und zusätzlichen Soundeffekte des Spiels.

Musik testen
Testet die CD-Musik des Spiels.

Lautstärkeregler
Jeder Sound, d.h. Musik, SFX, Sprachausgabe etc., hat seinen eigenen Lautstärkeregler.

Konfiguration

Zur Feineinstellung der Soundoptionen:

Modus

MONO, STEREO oder AUSGETAUSCHTE STEREOKANÄLE

Qualität

Sie haben folgende Auswahlmöglichkeiten: NIEDRIG, NORMAL, HOCH und SEHR HOCH. Sie können die Tonqualität auch BENUTZER-DEFINIEREN. Doch denken Sie dran: Je höher die Tonqualität ist, desto größer sind auch die Ansprüche, die an Ihren Arbeitsspeicher und Ihren Systemprozessor gestellt werden. Wählen Sie also eine mindere Qualität, wenn die Kugelbewegungen ruckartig verlaufen.

Musik-Neustart

Da alle Musiktitel direkt von der CD wiedergegeben werden, dauert es gewöhnlich einen Moment, bis der Laserkopf des CD-Spielers den gewünschten Titel anspielt. Diese Verzögerung, die einen gewissen Einfluß auf die Kugelbewegungen hat, wird auch Positionierzeit genannt. Mit den folgenden Optionen können Sie die Positionierzeit Ihren Wünschen entsprechend einstellen.

Langsam

Hierbei wird ein neuer Titel erst angespielt, wenn der Ball außer Sicht ist.

Schnell

Hierbei wird ein neuer Titel erst angespielt, wenn die Kugel nicht mehr in Berührung mit anderen beweglichen Objekten (z.B. anderen Kugeln oder den Flippern) ist.

Sofort

Hierbei werden die Titel ungeachtet der Kugelposition dem Gameplay entsprechend angespielt.

Tischregeln

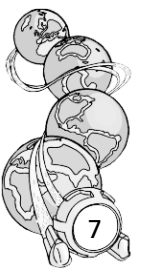
Bietet einen Überblick über die grundlegenden Spielregeln, doch handelt es sich hierbei keineswegs um eine Liste aller Spielaspekte. ***Timeshock!*** hat zahlreiche versteckte Features, die der Spieler durch Übung und wiederholtes Spiel zuerst enthüllen muß.

Tisch ansehen

Dank dieser Option kann der Spieler alle Tischabschnitte bis ins kleinste Detail untersuchen. Um den gewünschten Tischabschnitt zu wählen, drücken Sie einfach die Pfeiltasten und dann die Eingabetaste. Mit der ESCAPE-Taste läßt sich der Tisch schließlich wieder wegzoomen.

Diashow

Die Diashow bietet zusätzliche Tischperspektiven, dank der Sie sich Rampen, Loopings und Klappziele aus außergewöhnlichen Blickwinkeln ansehen können.



4. SPIELOPTIONEN

Drücken Sie während des Spiels die *ESCAPE-Taste*, wird das Spiel unterbrochen, und Sie können auf folgende Spieloptionen zugreifen:

Zurück zur Simulation
Setzt das aktuelle Spiel fort.

Neues Spiel starten
Startet ein neues Spiel.

Bedienungsmenü aktivieren
Aktiviert das Bedienungsmenü. Die Handhabung und Funktion des Bedienungsmenüs ist im ***Timeshock!***-Flipperhandbuch ausführlich beschrieben.

Lautstärke einstellen
Lautstärkeregler.

Zurück zu den Optionen
Bricht das aktuelle Spiel ab und öffnet den Optionenschirm.

Zurück zu DOS oder Zurück zu Windows
Beendet das Programm und bringt Sie zur Betriebsebene Ihres Systems zurück.

5. *TIMESHOCK!* WELTWEITE HIGH SCORE-TABELLE

Für die ***Pro Pinball-Serie*** unterhält Empire Interactive unter den folgenden Internet-Adressen eine WELTWEITE HIGH SCORE-TABELLE: In Großbritannien unter http://www.empire.co.uk, in den Vereinigten Staaten unter http://www.empire-us.com. Die beeindruckendsten Flipperspieler der Welt haben sich in dieser Tabelle verewigt. Sogar ehemalige Flipperweltmeister sind in der aktuellen ***PRO PINBALL: THE WEB***-High Score-Tabelle vertreten.

Und so können auch Sie Ihre Höchstpunktzahl in der WELTWEITEN TIMESHOCK!-HIGH SCORE-TABELLE eintragen:

Ihre Höchstpunktzahl (oder Ramp Champ/Master of Time) und der High Score-Code werden angezeigt, sobald unmittelbar vor oder nach einem Spiel beide Flippertasten gleichzeitig gedrückt gehalten werden. Notieren Sie sich Ihre Höchstpunktzahl und den dazugehörigen Code und geben Sie diese Werte dann in das entsprechende Formular unserer ***TIMESHOCK!***-HIGH SCORES-WEBSEITE ein. Waren Sie gut genug, erscheint Ihre Punktzahl nach dem nächsten Update ebenfalls auf der High Score-Tabelle.

6. SCITECH'S DISPLAY DOCTOR V5.3

Es wurden große Bemühungen angestellt, die Kompatibilität dieses Spiels mit allen Videokarten, und das auch auf höchstem Niveau, zu ermöglichen, doch bieten einige ältere Videokarten möglicherweise keine hundertprozentige DOS-VESA-Unterstützung. SciTech's Display Doctor 5.3 dient als Schnittstelle zwischen diesen Videokarten und ***Timeshocks!*** internem Anzeigesystem und bietet damit eine bessere Leistung und Kompatibilität. SciTechs Display Doctor ist im SciTech-Verzeichnis Ihrer CD abgelegt. Ausführliche Anweisungen zur Konfiguration Ihres Systems zwecks Verwendung des Display Doctors finden Sie in der ebenfalls hier abgespeicherten Textdatei README.TXT. Um die Shareware-Version von Display Doctor auszuführen, gehen Sie in das <CD-ROM-Laufwerksbuchstabe> \SciTech-Verzeichnis und geben nach dem DOS-Prompt UNIVBE ein. Diesen Vorgang müssen Sie vor jeder neuen DOS-Sitzung und vor dem Laden des Spiels wiederholen. Die Display Doctor-Shareware ist 21 Tage lang gültig. Möchten Sie die Software nach Ablauf dieser Frist weiter benutzen, lassen Sie sich unter folgender Internet-Adresse bitte bei SciTech registrieren: http://www.scitechsoft.com.

Der 'Display Doctor' ist KEINE Notwendigkeit und sollte nicht mit der Windows 95-Version von ***Timeshock!*** verwendet werden.

7. INTERNET-UPDATES

Wie beim Vorgänger ***PRO PINBALL: THE WEB*** können registrierte Benutzer über unsere Webadresse http://www.empire.co.uk kostenlos ***TIMESHOCK!***-Verbesserungen herunterladen. Wohnen Sie in den USA, können Sie diese Verbesserungen auch über unsere USA-Webadresse http://www.empire-us.com beziehen. Hinweis: Welche ***TIMESHOCK!***-Version Sie derzeit haben, können Sie der Punktmatrix zu Beginn eines neuen Spiels entnehmen.

Das PRO PINBALL-Entwicklerteam ist regelmäßiger Besucher der REC.GAMES.PINBALL-Newsgroup und ist konstruktiven Kommentaren/ Vorschlägen immer sehr dankbar. Wir bemühen uns gewöhnlich, alle Kommentare zu lesen, doch können wir persönliche Kenntnisnahmen nicht garantieren.

8. MINDEST- UND OPTIMALE SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

Mindestsystemvoraussetzungen:

Pentium 60

8 MB RAM

1 MB PCI/Lokalbus-Grafikkarte

20 MB Festplattenspeicherplatz

CD-ROM-Laufwerk

Um ***TIMESHOCK!*** mit allen Funktionen und der höchsten Detaileinstellung auszuführen, brauchen Sie:

Pentium 166

32 MB RAM

8 MB PCI-Grafikkarte

20 MB Festplattenspeicherplatz

CD-ROM-Laufwerk

SoundBlaster 16- oder Windows 95-kompatible Soundkarte.

Hinweis: Für die Detaileinstellungen fordert die Windows 95-Version gewöhnlich einen etwas größeren Arbeitsspeicher als die DOS-Version.

9. TECHNISCHE HILFE

Sollten Sie zur Installation oder Anwendung dieses Produktes Fragen haben, wenden Sie sich bitte an:

Per Post:

Technical Support

Empire Interactive

677, High Road

North Finchley

LONDON N12 0DA

U.K.

Per E-mail:

Eitech@empire.co.uk

Telefon:

0181 343 9143

Display Doctor ist ein Markenzeichen von SciTech Software.

Windows 95 ist ein Markenzeichen von Microsoft.

Dolby und das doppelte D-Symbol sind Markenzeichen von Dolby Laboratories Licensing Corporation.

Pro Pinball ist ein Markenzeichen von Empire Interactive.

Timeshock! ist ein Markenzeichen von Empire Interactive.

IMPRESSUM

Pro Pinball-Team

Direktion, Design & Programmierung	Adrian Barritt
Design & Künstlerische Gestaltung	Graham Rice
Programmierung	Champie
Programmierung	Adrian Page
Künstlerische Gestaltung	Tom Beesley
Mac-Programmierung	David Hunt
Software-Produktion	Mark Havens

Die Spezialisten

Musik komponiert und aufgenommen von	Jake Burns & Bruce Foxton
Sprachausgabe	Gina Lee Lincoln
Direktion der Sprachausgabe	Adam Longworth
Tontechnik	Peter Kiely
Soundeffekte	Mahendra Sampath
Flipperhandbuch	Cad Delworth
Hintergrunddisplay	Danny Flynn

Tests

Jonas Martinsson	David M. Smith
Cad Delworth	Andrew Schofield
Gareth Jones	Chris John Jordan
Mike Parsons	Ian Cottee
Tony Burnett	Geoff Campbell
Piers Cawley	Phil Morris
Patrick Harkin	Erik Mooney
Keith P. Johnson	

Vielen Dank an:

Tim "Magno-Lock" Gosling

Dieses Spiel ist der Erinnerung an Andy Mullins gewidmet. Möge er in Frieden ruhen.

Empire Interactive

Produktion	A.J. Bond und Gary Lucken
Künstlerische Gestaltung und Design	Sharon O'Neill und Clare Brown
Marketing & PR	Nick Walkland und Alison Ryan
Qualitätssicherung	Darren Thompson